3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.31
劲作攻略8连发
潜龙谍影ACiD2
PSP
PSP
激·战国无双
铸剑物语 初始之石
GBA
GBA
最终幻想IV
极意研究
怪物猎人携带版
PSP
单机高级任务全解析
PSP
机关
NDS
动物之森
波斯王子
NDS
GBA
魔法俏佳人

本辑特别关注

潜龙谍影 Acid2

超详尽系统解说/全关卡完全分析
20页重量级攻略

带你亲身经历《潜龙谍影》的全新进化

P65



不容错过的GBA年末大作

召唤之夜 铸剑物语 初始之石

详细剧情攻略为你全情奉上
通关隐藏要素完全解析
全分支事件一览
全必杀技强化一览

P118

怪物猎人 携带版

单机高级任务全解析

调和列表一览
炼金列表一览
武器进化路线表
向着单人任务的最高难度挑战吧!

P176



美术总监：吴松

掌机王SP
Vol.31

本期赠品



精美游戏贴纸

《漫画同人会 携带版》大幅海报



口袋光环 VOL.31

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引

掌机情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

H 硬件 Hardware 行货iDS闪电大降价 扫荡水货市场毫无悬念



临近年底，选一台心爱的掌机是很多玩家的心愿，NDS以其高度的游戏性赢得了很多玩家们的青睐，但是，究竟选行货iDS还是水货NDS一直困惑着所有属意NDS的玩家，但最终行货iDS的价格还是使很多玩家选择了购买价格相对低廉的水货。不过最近终于从神游公司传出了让想要支持行货版主机的玩家振奋的消息。

随着12月中旬神游的第二款iDS游戏《摸摸瓦力欧》(本书译作《瓦里奥制造 摸摸乐》)的大量到货上市，与此相呼应行货iQue DS也宣布大幅降价，在年底的电玩市场掀起了一片波澜。

目前在北京、上海、深圳、成都等全国各大城市，全新行货iQue DS都降到了1000元大关以下！某神游区域经销商坦言：这次大降价是全国统一的，几个最大的电玩代理商都接到了新价格。



此次行货iDS的降价幅度之大，在同等价格下，水货NDS除了相对行货iDS有更多颜色可选外，已经毫无优势可言。况且行货iDS提供的220V电源更为安全，加之行货多出的售后服务与中文系统，NDS掌机的行货水货之争，胜负几乎毫无悬念。



此外，由于行货iDS的内核增大使之可支持中文，除了已经上市的《摸摸瓦力欧》与中文版《任天狗狗》(本书译作《任天狗》)DEMO卡外，还有《摸摸耀西 云中漫步》(本书译作《捕捉！触摸！耀西》)等新中文DS游戏将接二连三地推出。加上最新的Pass Me2已经解决了原先行货iDS不能使用烧录卡的问题，在目前这种情况下看来购买行货版的iDS不失为一种明智之举。



▲完全中文化的《任天狗》菜单。

S 软件 Software 《传说》家族再添新成员《风雨传说》闪电公布

在日本拥有超高人气的RPG"《传说》系列"明年将在NDS上谱写新的篇章。NDS版的传说正式名称为《风雨传说(Tales of the Tempest)》，将会是一款完全原创的作品，而且制作方也表示这将不会是和《世界传说 换装迷宫》类似的外传作品，而将是"《传说》系列"正统续作在NDS上的新展开。

由于NDS的机能比GBA高了不少，所以这次的《风雨传说》在场景上将采用全3D来表示。据悉，本作在战斗系统上将采用和PS2版《重生传说》类似的三线战斗系统，另外，游戏也会考虑到NDS的触摸功能，在战斗方面会有不少新的尝试。除此之外，由于NDS搭载了无线通信功能，所以届时将会支持多人联机作战。

本作人设由将曾经负责过"《宿命传说》系列"、《永恒传说》等多款"《传说》系列"作品人物设定的女画师猪股睦实来担任，目前仅公布了主人公一人的原画。本作的主人公凯乌斯(カイウス)是一位和养父生活在边境之村的15岁少年，在一次怪物来袭时，养父无意中暴露了自己兽人的身分，随即遭到了村民们的冷眼相加。凯乌斯在和养父以及青梅竹马露比娅逃离村庄的过程中被教会僧兵所追杀，养父为了救主人公而拖住了敌人后腿。在诀别之际，养父把凯乌斯亲生父母的下落告诉了他，为了探求自己的身世，凯乌斯开始了前往首都的旅程。



▲本作的菜单画面，将会在NDS的上屏显示。



"《传说》系列"的制作人吉积信先生早前在接受日本媒体采访时曾经表示有意在PSP上制作一款原创《传说》作品，不过率先公布的却是NDS上的这款《风雨传说》。看来，主机的普及程度的确是第三方厂商制作游戏的重要考虑因素。

E 事件 Event "好莱坞和游戏"高峰会议明年推出

在过去的几年里，我们已经看到了游戏业和电影产业不断的结合，联系越来越紧密。斯皮尔伯格和EA签订了关于将他未来的3部电影改编成游戏的合约。彼得·杰克逊则将接受《光环》电影的拍摄。而詹姆斯·卡梅隆的下一部作品《战地天使》(Battle Angel)的电影和游戏正在同时制作中。

随着这种融合趋势的不断发展，肯定会有人希望组织一个会议将游戏世界和电影世界结合在一起。近期著名的好莱坞电影发行商the Hollywood Reporter和游戏开发者会议(GDC)的组织者CMP media宣布他们将与2006年6月27日举办一场"好莱坞和游戏"高峰会议，会议的地点就设在加利福利亚州著名的贝弗利山。

本次会议将邀请电影和游戏业内的那些顶尖的领导者们共同参与讨论今后市场战略以及



如何通过双方互相的影响力来实现各自更大的发展。"很多好莱坞成功的有创意的作品，都受到过优秀游戏作品的影响，同时它们也影响着后来的游戏作品。"the Hollywood Reporter的数码媒体主管Chris Marlowe如是地说道："我们希望通过这次和CMP合作也能产生同样良好的效果。"

事件 Event

限制暴力游戏销售法案正式提交国会

和前几个月在加利福利亚等州实行或讨论的限制暴力游戏销售法案有所不同，此次的限制暴力游戏销售法案是由希拉里·克林顿和其他几位议员正式向美国国会提出，也就意味着一旦法案通过它就将在全美境内实行。

该法案主要意图是进一步加强游戏的审级制度，帮助家长让孩子远离不健康德游戏内容。当然法案还包括处罚向未成年人出售M级和AO级游戏产品的行为。这个法案是由利伯曼和希拉里·克林顿最早在11月29日提出的，他们两人都是坚定的暴力游戏的反对者。

“节假日将是一个非常合适的时机，来提醒人们对此事的关注。电视游戏是节假日的娱乐，当然其中很多健康的游戏帮助我们的孩子学习知识，增长见识。但是同样存在一些不适合我国青少年娱乐的游戏。”希拉里参议员如是说。“该法案的推出将确保家长相信他们的孩子不能走进商店购买到暴力色情类的游戏。”

利伯曼同时也指出暴力游戏的泛滥已经开始损害美国人普遍的价值观。“我们并不想禁止成人娱乐用的游戏产品，但是我们要确保青少年无法接触到它们。我们的法案将加大对那些向青少年兜售不健康游戏的人的处罚力度，以确保将游戏的选择购买权交还到父母手里。”

事件 Event

PSP配备以色列航空节日航线 乘客享受全新掌机娱乐服务

El-Al以色列航空公司一向以优质的服务而闻名于世，公司处处以人为本，为旅客着想的宗旨受到了世界各地人们的广泛赞誉。如今为了改进公司航班上的娱乐媒体设备，提高节日航线的服务质量，以色列航空决定在他们的节日航线增加PSP的娱乐服务。

航空公司认为PSP能够很好的缓解乘客在长途飞行中的紧张情绪，为乘坐飞机的旅客带去更多的乐趣。



日前，公司正和iSfar公司展开合作，讨论PSP配备航线的具体事宜，后者是SCE在以色列的代理商。根据初步计划PSP将会配备到大约20架客机上。服务从2005年12月提供至2006年1月。提供服务的航线将包括：4架从特拉维夫飞往阿姆斯特丹的航班，2架特拉维夫到巴黎的航班。以及8架从特拉维夫到纽约的航班。

事件 Event

11月北美游戏销售大幅下降



近期NPD再次发布了他们关于游戏业2005年11月的销售数据，从这份新的数据里我们可以看到先前的数据到底被夸大到怎样的程度。新数据显示尽管游戏的平均价格有2%的提升，但游戏业与去年同期相比降幅却高达18%，这比之前所有的预测都要糟糕，之前最大胆的预测也只是说是在16%左右。

前段时间，NPD发布了一份有关北美游戏业在2005年11月的销售数据，让厂商和销售商比较欣慰的是根据这份数据的显示游戏业与去年同期相比只有3%的下降，远远低于先前分析家们先前的预计。不过不幸的是NPD很快收回了这份调查数据，因为该份数据使用了错误的调查样本，而使数据被夸大了。

在10月30日到11月26日的4个星期里，游戏软件的销售额仅仅有6亿9600万，而去年的同期的销售额则高达8亿4900万。缺少超级大作被普

遍认为是软件销售不利的主要原因，去年的同期有《横行霸道 圣安德列斯》、《半条命2》、《潜龙谍影3》等超级大作接连发售，带动了软件销售的高潮，而今年则几乎没有一款这样的软件。Xbox上的软件销量受Xbox 360发售的影响，销售额大幅下降，降幅达到惊人的75%。

主机销量同样不是很乐观，据NPD的最新数据微软的新主机Xbox 360在发售的5天里仅仅卖出了32万6000台，远低于2001年Xbox发售时的55万台。多数人认为之所以只有这么少的销售量是因为由于主机发售时的严重缺货。看来北美的这个冬天对于游戏开发商和销售商来说将格外的寒冷。

《密特罗德》限定版GBA SP

为配合中文版的《密特罗德 零点任务》的发售，神游公司将会推出《密特罗德》限定版GBA SP，这款限定版SP的翻盖上将印上银河战士的经典造型及漂亮的LOGO图，十分美观。



NDS年末大爆发

据日本媒体统计，由于接近年末以及《欢迎来到动物之森》、《马里奥赛车DS》等大作的刺激，NDS主机于12月5日至12月11日的短短一周时间内就在日本卖出了30万台，远远将PSP的周间销量甩在了后头，为获取年末商战的胜者地位奠定了坚实的基础。



女神侧身像 蕾娜斯

上辑的"掌机情报站"中，我们为大家报道了TriAce经典RPG作品《女神侧身像》将移植PSP的传闻，现在这一传闻终于得到了确认。PSP版的《女神侧身像》全名为《女神侧身像 蕾娜斯》，将在明年3月2日于日本正式发售，售价为4800日元。相比PS版的原作，这次的复刻版在画面上将采用16比9的画面比率来显示，另外还会加入一些新的过场动画。



心跳回忆 永伴你身边

经典美少女恋爱游戏《心跳回忆 永伴你身边》的PSP版将在明年3月9日正式发售，游戏的限定版也将在同时推出。



漫画同人会 携带版

经过多次延期的人气美少女恋爱游戏《漫画同人会 携带版》近日终于确定了新的发售日期——2005年12月29日，由于是在发售日前两周紧急宣布的新发售日，所以应该不会再继续延期了。



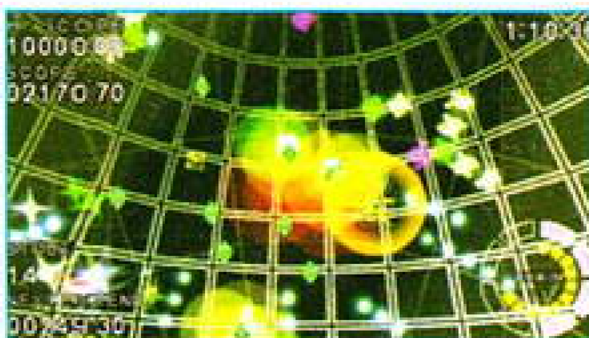
圣剑传说DS 玛娜传奇

虽然备受期待的《圣剑传说DS 玛娜传奇》要到明年2月23日才发售，不过厂商却已经早早地宣布了该游戏的预约特典。据悉，这次《圣剑传说DS》的预约特典将会是系列的人气角色"拉比"的主题挂绳，"拉比"柔软的肚皮部分还可以用来擦拭液晶屏。



音乐爆破

原定于明年1月发售的水口哲也继《Lumines》之后的又一款前卫的PSP游戏《音乐爆破(Every Extend Extra)》最近将发售日期延至了明年春季。



火影忍者 究极携带版

明年春季PSP上将会推出一款以《火影忍者》为主题的对战作品《火影忍者 究极携带版 无幻城之卷》，虽然详细情报目前还没有公布，但从标题来看，很有可能将会是PS2上大受好评的《火影忍者 究极英雄》的移植版。



文 小志　编 马修

汉化讯息台

临近年末游戏大潮，汉化游戏也骤然升温，最近汉化界可谓喜讯连连，上辑为大家报道了《马里奥与路易基RPG》的汉化版不知大家觉得尽兴否？本辑又有汉化重头作品出炉，是什么？看看便知！

《美食家的厨房》图片汉化版

TGBUS论坛的个人汉化者恒星月在11月底发布了GBA游戏《美食家的厨房》图片汉化版，目前游戏汉化完成的部分有主菜单、宠物、食谱、播放和返回、食谱菜单、地名以及谜题部分，不过因为汉化者的日语知识有限，所以目前还需要得到大家的援助，他的QQ是156595692。这款游戏是GBA早期的一款游戏，比较适合女孩子玩，汉化者虽然是第一次尝试汉化，不过图片上的中文字体做得很精美，希望他能尽早找到合作伙伴完成该游戏的汉化。

《换装迷宫3》无润色修改简体版



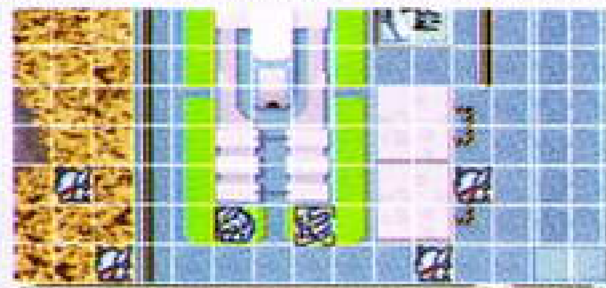
12月7日，PGCG的九遮一村在TGBUS论坛发布了《换装迷宫3》的无润色修改简体版，因为还没有确定润色人员，所以就先弄个简体版，等有人润色修改后再出个完美版！喜欢《换装3》又有点文学功底的朋友可以前往TGBUS论坛帮忙润色。

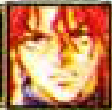
超级机器人大战Original Generation 2

重头来了！12月12日12时12分，万众期待的《机战OG2》的汉化版准时在星组论坛放出。经过10个月的努力，《OG2》的汉化终于完成！发布者西XX以调侃的语气感谢了朋友们的帮助，尤其是1年的制作过程中，参与汉化工作的每一位兄弟姊妹，特别是包揽了破解、字库替换、导入、除错等技术上工作的YJW姐姐。游戏仍然继承《OG》的恶搞风格，而且还会变本加厉，另外，如果在游戏进行中发现翻译上有什么疑问或错漏之处以及遇到BUG导致游戏无法进行之处欢迎到NW星组论坛(http://bbs.newwise.com)去提出，他们会虚心接受，态度依旧。另外西XX提出最好不要在汉化版上使用任何旧的强化补丁，否则出现什么问题概不负责。









游戏开头LOGO处可以选择简繁两种字体，这也算是星组汉化游戏的优良传统了，希望本作可以在使众多机战FANS得到快乐的同时吸引更多普通玩家尝试《机战》，并从中找到快乐。最后再次感谢这些孜孜不倦的汉化人员，他们是破解：yjw；翻译：西XX、宝石、天河明人；校对：西XX、GINN、银铃、FKK、我的飒；特别鸣谢：流派、绯川陵彦、巴尔西昂。

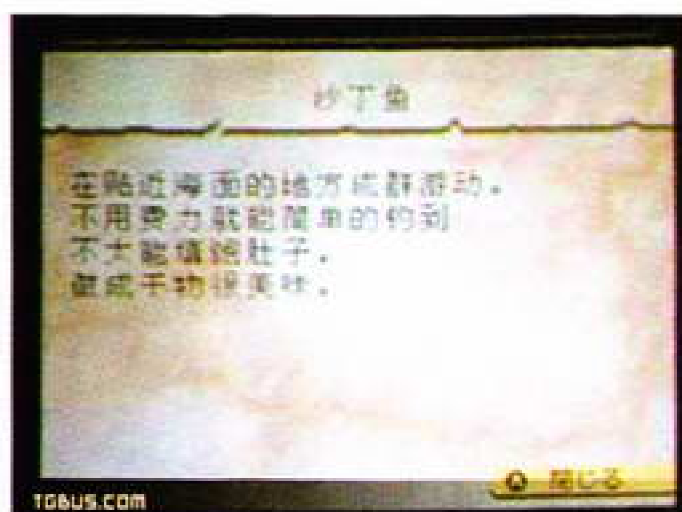
《牧场物语 精灵驿站》汉化始动



正在进行GBA大作《机战J》汉化的罗伊SD发来了最新的NDS游戏汉化讯息，此次被他们选中进行汉化游戏是有超高人气的“《牧场物语》系列”的NDS最新作《牧场物语 精灵驿站》，据称目前字模已经搞定，现有大约3000字可用，不过估计还要扩容才行；TBL对照表也已经搞定；文本的导出正在紧张地进行中。负责游戏破解工作的是张老批，不过寻找翻译人员依然是老大难，因此罗伊SD仍然诚心诚意希望在日文方面有一技之长的朋友可以联系他来完成游戏汉化(QQ：63386226)。

12月17日下午，到18日凌晨，绝对可以算作年末甚至是2005全年中国NDS玩家的一个盛大节日，两款NDS大作的汉化版本接踵而来，令所有玩家感到欢欣鼓舞。

《迷失蔚蓝》完全汉化版



12月17日，PGCG汉化组的全球通发布了《迷失蔚蓝》的完全汉化版，目前的相关信息是版本为V1.0，文本汉化完成进度100%，图片汉化完成进度95%。汉化过程中使用的ROM为“Lost in Blue-Futari no Survival Life(J)[CRC:46881DCF]”。全球通还介绍说此游戏从11月份开始汉化，历时1个多月完成。制作人员包括破解飞云、翻译sunjk、图片全球通，小组还特别感谢了pluto，这其中Sunjk一个人的辛苦翻译尤其值得大家感谢。

PGCG还对目前市面上的烧录卡对该汉化游戏的兼容性进行了测试，结果如下，仅供参考：

SC-SD内核V1.53，转换软件V2.433，DSQ格式，偶尔死机；

SC-SD内核V1.54，转换软件V2.44，DSQ格式，支持软复位，完美运行；

M3-SD内核C12 v2.90(增强版)，转换软件M3 Game Manager套件 v2.3，减小ROM/快速载入/4*DMA，经常死机；

M3-SD内核C13 v3.00，转换软件M3 Game Manager套件 v2.5，减小ROM/快速载入/4*DMA，完美运行；





G6内核1.34，软件转换G6 U-DISK Manager 2.3，减少ROM/快速载入(DoFAT)，完美运行；

GBALINK，配套软件5.30版，完美运行；

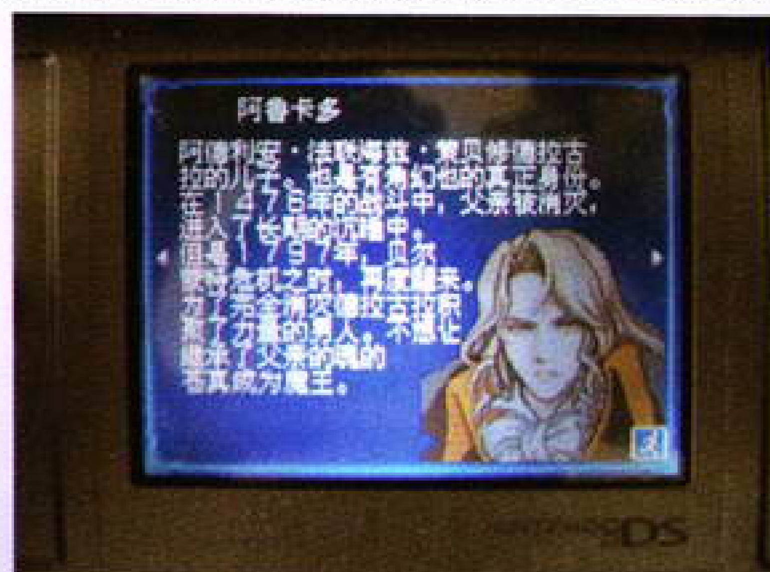
M3-CF内核C13。转换软件2.5 4X DMA。运行完美，存档正常。(NDSBBS论坛追加测试。)

对该游戏过程中出现的任何BUG或疑问请前往PGCG汉化组论坛反映。论坛地址http://bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11

《恶魔城 苍月的十字架》汉化版



12月18日凌晨，万众期待的《恶魔城 苍月的十字架》汉化版也在“耀镜の恶魔城”论坛发布了，论坛管理员暨游戏发布者飞鸡援引汉化者施珂昱先生的话首先介绍了补丁的使用说明，接下来感谢了该汉化游戏的工作人员，他们是翻译近藤勇、秋天的小嘉，校对奈落，文饰飞鸡，测试人员sammy和阿修罗。另外施珂昱也特地感谢了中国恶魔城联盟(www.cvcv.net)提供的大量资料。如果大家在游戏中发现问题或有任何建议，欢迎写EMAIL与他联系。施珂昱的EMAIL是SHIKEYU@XD990.COM以及SHIKEYU@TOM.COM，主页为CPSGAME.YEAH.NET，《恶魔城 苍月的十字架》汉化版一切相关讨论请前往http://bbs.cvcv.net/dispbbs.asp?boardid=7&id=22535进行。





掌机黄金眼

POCKET GAMES GOLDEN EYES

《MGA2》在前作的基础上进化了大幅强化，作为《潜龙谍影》的一个旁系作品，其完成度已经相当令人满意了；《EXIT》和《机关》是两款PSP上较为少见的原创作品，风格都能让人眼前一亮，但综合素质还是《EXIT》更胜一筹；GBA的《FF IV》和《召唤之夜》都属于GBA玩家的必玩之作，推荐！



栏目主持：雷伊

潜龙谍影ACiD 2

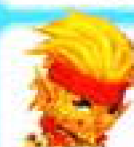
METAL GEAR ACiD 2



PSP

画面
音效
系统

海文：画面的风格非常独特，看上去给人一种美式漫画一般的感觉，营造出了一种和家用机版本的《MGS》截然不同的世界观。前作一些操作上的不便之处也得到了改良。卡片的种类大幅增加，卡片升级的设定也增强了游戏的变化性。作为PSP的游戏，本作在读盘时间的处理上做得不错，而作为卖点的专用周边"立体眼睛"的实际效果则不如预期。



雷伊：《MGA2》拥有PSP上顶级的画面效果和集合了各代《MGS》的经典配乐，再加上对前作操作上的诸多不足之处的大幅改进，作为系列的正统进化作已经圆满完成了任务。游戏系统本身的高游戏性已经在前作中得到了证明，加入的立体眼镜系统也有足够的新鲜感。不足之处可能就是游戏的主线流程略微短了一些，但其他模式的丰富基本弥补了这一缺憾。



软饼干：作为PSP上合金系列的第二作，与前作相比最大的变化是就游戏人物改为了色彩鲜艳的卡通渲染风格，因而与前作相比要更突出卡片游戏的韵味。本作卡片种类大增，使得游戏性得到了比较大的提高。此外如能搭配随游戏同捆的名为"Solid Eye"的3D立体眼镜来进行游戏的话游戏将呈现给你一个更为立体的战场氛围。

UMD■Konami■SLG■2005年12月8日■1～2人■"固体眼睛"对应■352KB

EXIT

EXIT



PSP

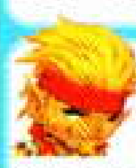
画面
音效
系统

海文：PSP上难得一见的创意之作。游戏的画面非常细致，3D构建的背景加上动画渲染给人一种温润的感觉。剪纸风格的人物动作很逼真，在游戏中还常会做出一些非常夸张的动作。玩起来的感觉仿佛是在看动画片一般。游戏的音乐也非常不错，与游戏的整体风格非常搭调。多达100个的任务足够让玩家忙上好一段时间了。确实是厂商用心做出来的游戏，强烈推荐。



LIKY：游戏的画面相当独特，类似于剪影动画一样的风格给人非常特别的印象，虽然只是2D形象，但角色的动作非常真实和细腻。游戏的挑战性相当高，每一个关卡都暗藏了玄机，稍不注意就会全盘皆输，但又让人欲罢不能，每个关卡的长度都很适中，不会让人觉得烦闷。本作的操作感不太好，老感觉有点延迟，所以游戏节奏稍慢，这是本作最大的不足。

雷伊：另类却又让人激动不已的一款原创作品。先不论本作那特殊的游戏目的和进行方式，光看精制的画面就已经让人产生了想玩的冲动，配合动听的音乐，很轻易就能让人无法自拔。游戏本篇中共有100个精心设计的、集好看与好玩于一体的关卡，对玩家的思考能力是一个相当大的挑战。通过网络服务，以后还能够下到10个新增关卡，让乐趣进一步得到提升。

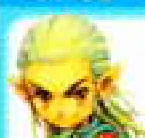


UMD■Taito■ACT■2005年12月15日■1人■无对应周边■352KB

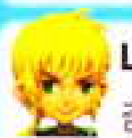
机关
KARAKURI



画面
音效
系统


铭风： 以遗迹和机关为主题的动作游戏，十分有新意。玩家要操纵神奇的裘克尔，摆出各种阵形来消灭敌人，破除陷阱。不过阵形的数量和谜题的种类并不是很丰富，在关卡中的重复率很高。游戏难度一般，不过大部分地点稍有不慎便要重头开始。此外游戏的视角十分不好，还会自动转换，加上PSP摇杆定位方向并不是很精确，让过关的难度有所提升。


雷伊： 难以想像经典恐怖游戏"《零》系列"的制作人会制作出这么一款风格清新的原创作品。可爱的角色和动听的音乐都让玩家投入度大增，而操纵众多小机器人摆出各种阵形、组成大型援护机关去解开遗迹中各种谜题的游戏方式也非常具有新意。遗憾的是游戏中视角、操作等一些方面的细节部分做得还不是太如人意，如果能够改进，评价应该会更高些。


LIKY： 游戏的玩法很新奇，给人耳目一新的感觉，看得出本作是吸收了《PIKMIN》创意，主角带领一群小裘克尔冒险、解决谜题。游戏的谜题设计不错，需要玩家灵活配合裘克尔来解决，很考验玩家脑力。组合大机器人与BOSS对决的过程也比较刺激。游戏对操作的要求比较高，在关卡中有些地方稍不注意就会郁闷地摔死重来，这一点不够体贴。

UMD■Tecmo■ACT■2005年12月15日■1人■无对应周边■384K

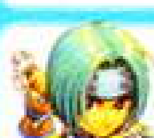
滑雪小子DS
Snowboard Kids DS



画面
音效
系统


LIKY： 游戏在普通的滑雪竞速的基础上融入了互相陷害的要素，玩起来颇有点《马里奥赛车》的味道，不过本作的要素还不止如此，在空中作出各种华丽的花式动作赚取高分也给玩家极大的挑战，结合触摸屏发动超级花式动作让人成就感很高。不过比较不足的是技巧花式不够丰富。个性鲜明的角色是游戏的一大卖点，俊美的外形加上个性的台词，令人印象深刻。


软饼干： 本作的画面良好，音乐优秀，给人的第一印象就十分不错。不过游戏最有意思的地方还要算是可以利用摸屏机能让角色作出各种高难度和有趣的动作，这比以往单纯靠按键来做动作的同类游戏可有趣的多。此外游戏中可以像《马利奥赛车》那样利用丰富的道具来陷害对手的设定也是同类游戏没有的，这让4人联机对战时充满了乐趣，适合于朋友同乐。


马修： 滑雪游戏大都给人以喧哗之感，本作却清新可爱得让人耳目一新。游戏的背景制作得宏大漂亮，画面整体给人的感觉也非常细腻，角色有个性又不失可爱。劲爆的音乐则非常符合滑雪竞速的运动主题。在花式动作方面，本作的表现一点不输于欧美的同类作品；而滑雪中用道具和必杀技互相陷害所带来的乐趣，更是其他体育游戏中难以体会到的。

推荐

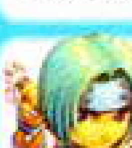
卡片(512M)■Atlus■SPG■2005年11月22日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

波斯王子战略版
Battles of Prince of Persia

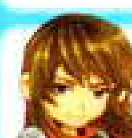


画面
音效
系统


软饼干： 作为一款比较少见的卡片类SLG游戏，本作在系统上做得还算不错，不会给人一种乏味的感觉。卡片的制作也很有特色，不同种族头有不同的卡片配合，让人比较有新鲜感。长达24关的游戏流程十分的耐玩，难度适中，很适合用来消磨时间。游戏剧情在宏观上补充了动作版《波斯王子》的剧情，对系列FANS来说也许这才是最吸引人的地方吧。


马修： 作为战略游戏来说，本作画面特有的黄色调对于初玩本系列的人来说可能会觉得单调，下屏的战斗单位比起其他同类SLG也显得有些符号化。不过游戏的战斗画面做得相当好，敌我部队真正地打在了一起；游戏的节奏也控制得十分到位，在特色的动听的音乐中，即不觉得急促也不会感到拖沓；而卡片的应用无疑更令本作的策略性更上一层。

推荐


胧月： 著名的动作游戏系列以全新面貌登场。尽管以SLG的方式游戏，系列一贯的基调还是原汁原味地得到了体现，比起一般SLG有了份历史的厚重感。游戏画面和音乐都很不错，各式精美卡片的使用也具有很高的策略性。不过也许是为了增加耐玩度，每打一关所需要的时间都比较长，对掌机玩家来说有些不方便。系列的FANS不妨尝试一下。

卡片（256M）■Ubisoft■SLG■2005年12月6日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

最终幻想IV Advance

ファイナルファンタジーIV アドバンス



画面
音效
系统

雷伊： 昔日史氏的经典RPG在GBA上的进化版，虽是一款复刻作品，但在画面、音乐，剧情方面的表现却不输于现今掌机上的其他RPG作品。除了保留原有的游戏内容外，GBA版还加入了如对话中增加人物头像、ATB槽可见化等体贴要素，更追加了新的隐藏迷宫和强力的敌人，让玩家觉得很有诚意。比较让人头痛的地方是战斗中光标位置还是不能记忆，这一点很是麻烦。

海文： 经典作品的GBA复刻版，很好地保留了原作的风貌，并且在画面以及音乐方面有了一定的强化。人物的对话中加入了头像使得玩家在游戏时的投入感大增。并且将原来SFC版对话中大量的假名换成了汉字显示，大大提高了阅读人物对话时的流畅感。追加的新剧情和允许玩家在挑战最终迷宫时更换战斗同伴也体现了厂商的诚意。

铭风： 原作的优秀素质无须多言，GBA版画面相比超任版有一定的进化，主角的造型和场景都让人眼前一亮。同时，对话时显示头像和战斗时显示ATB槽等新加入的系统也让游戏更加体贴。游戏新增了极富挑战性的隐藏迷宫让系列的老玩家感受到新意，能够自由配置队伍前去冒险也是令人欣喜的设定。虽然是老游戏，但仍然是令人感动的作品。

卡带(64M)■Square Enix■RPG■2005年12月15日■1人■无对应周边■自带记忆功能

召唤之夜

サモンナイト クラフトソード物语 はじまりの石



画面
音效
系统

LIKY： 作为系列的第三作，系统已经趋于成熟，全手动的战斗系统一如前作般爽快，令人投入度很高。采用了256M的大容量后，无论是画面水准还是语音数量都大幅提升，精美的过场动画也令剧情的表现力大增。本作中的搞笑情节增加了不少，令游戏的气氛轻松了很多，角色的形象也更加鲜活。虽然相比于前作没有质的进化，但仍是一款不可多得大作。

胧月： 风格可爱的A·RPG。画面和操作手感都不错，类似"《传说》系列"的即时战斗方式也极为爽快。故事主线流程和隐藏要素很丰富，加上选择不同召唤兽会触发不同的剧情，使重复游戏变得不再枯燥。而武器合成系统也相当有趣，收集素材、制作武器、升级武器都让人乐此不疲。不过某种程度上，剧情方面略显拖沓，很考验玩家的耐性。

马修： 有点外传性质的作品，可爱的人设及清新细腻的画面让人备感轻松，人物细节上的表现使角色更贴近玩家。比起画面，游戏的音乐只能说是不过不失，难以给人留下印象。游戏最大的魅力当然还是来自于完善的系统，如特色的武器锻造、召唤兽的选择以及爽快漂亮的战斗等。剧情也是本作的精彩所在，只是对话有时让人觉得略显冗长。

卡带(256M)■Banpresto■A·RPG■2005年12月8日■1人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

金色卡修！友情的电击 梦幻双人竞技

金色のガッシュベル!! 友情の电击 ドリームタッグトーナメント



画面
音效
系统

铭风： 本作保留了"《友情的电击》系列"的良好操作手感和不俗的画面。游戏的可选人物十分多，虽然前作中的角色没有全部收录，但多个新篇章人气角色的加入让游戏增色不少。战斗的形式为两人组队，虽然真正出场的依旧只有一人，但新加入的援助攻击还是颇有新意的。简单的按键组合便能使出各种魔法，配合华丽的必杀技，让战斗精彩万分。

胧月： 一款中规中矩的动漫改编作品。同前作一样，战斗方式依然采用控制双人的组队战，各种普通技和超必杀的发动比较华丽。游戏支持双人对战，可以选择的角色在前作基础上有了增加，多达17名，玩家可以在这17名角色中任意选择。除了正统的格斗外，游戏中还有数量丰富的迷你游戏，有一些相当地恶搞，个人倒更喜欢这部分的内容。

海文： 和前作相比，本作无论是在画面，音效还是操作感上都有相当的提高。人物的动作表现得非常细致，对战时画面相当有震撼力，使用必杀技时的画面效果和特写都非常养眼。此外游戏中的细节和界面也比较美观。众多的可选人物也使得游戏给人一种物超所值的感觉。不论是格斗迷们还是卡修迷们都应该尝试一下本作，相信不会令玩家感到失望。

卡片■Banpresto■FTG■2005年12月14日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

最新日本掌机游戏周间销量榜

✱ 累计时间2005年11月28日～2005年12月24日 ✱

气势如宏的《欢迎来到动物之森》仅用两周时间销量就已经接近50万，它会不会成为日本NDS上首款销量过百万的游戏呢？PSP的《怪物猎人 携带版》成绩也不错，虽然是一款移植作品，但从销量上来看玩家对它的支持度还是非常高的。也许是临近年末，《宠物蛋的小店》销量突然突飞猛进，周间销量接近5万，比平时翻了3翻，实在让人吃惊。



欢迎来到动物之森　第1位

NDS

在动物的森林中渡过悠闲的每一天吧！

周间销量 14万2869套
累计销量 47万8294套

◆Nintendo ◆AVG ◆2005年11月23日发售 ◆4800日元



怪物猎人 携带版　第2位

PSP

虽是移植版，但追加要素非常丰富。

周间销量 11万8317套
累计销量 11万8317套

◆Capcom ◆ACT ◆2005年12月1日发售 ◆4800日元



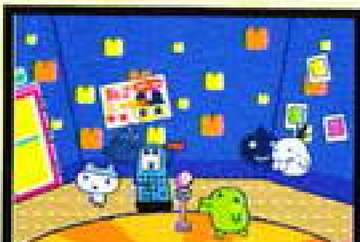
洛克人EXE6 电脑兽古雷伽/法路萨　第3位

GBA

传闻本作将会是"《EXE》系列"的完结篇。

周间销量 5万1409套
累计销量 24万1694套

◆Capcom ◆A・RPG ◆2005年11月23日发售 ◆4800日元



宠物蛋的小店　第4位

NDS

《宠物蛋的小店》在年末销量大爆发！

周间销量 4万7349套
累计销量 44万9304套

◆Bandai ◆SLG ◆2005年9月15日 ◆4800日元



史莱姆总动员2 大战车与尾巴团　第5位

NDS

可爱的角色和适中的难度让本作颇受玩家喜爱。

周间销量 4万3995套
累计销量 4万3995套

◆Square Enix ◆A・RPG ◆2005年12月1日 ◆4990日元(含税)

名次	机种	游戏	资料	周间销量	累计销量
第6位	GBA	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	◆Pokemon ◆RPG ◆2005年11月17日发售 ◆4800日元	4万2468套	22万1774套
第7位	NDS	龙珠Z 舞空烈战	◆Bandai ◆FTG ◆2005年12月1日发售 ◆4800日元	4万2280套	4万2280套
第8位	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	◆Pokemon ◆RPG ◆2005年11月17日发售 ◆4800日元	3万9701套	23万4618套
第9位	NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS	◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元	3万3092套	82万8702套
第10位	NDS	众乐乐大全	◆Nintendo ◆ETC ◆2005年11月13日发售 ◆3800日元	2万7414套	18万6130套

PSP

剑舞者 千年的约定

◆SCEJ/Hitmaker◆RPG◆预定2006年3月2日◆日版
◆1～4人◆224KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

ブレイドダンサー 千年の約束

剑舞千年，只为赴君一约

抢先速报

继《怪兽王国 晶石召唤师》公布之后，SCE最近又公布了一款原创的RPG作品。这款叫作《剑舞者 千年的约定》的作品的开发团队来自原世嘉AM3研Hitmaker，游戏除了在画面表现上保持了PSP应有的高水准外，在声优阵容上也是异常强悍。一直抱怨PSP上缺乏原创作品的玩家们，不知这款幻想风格浓郁的《剑舞者》的横空出世有没有让你们眼前一亮呢？

文 雷伊

BLADE DANCER
ブレイドダンサー
千年の約束

谢因·格兰兹





▶开满鲜花的3D场景，给人的感觉非常唯美。

声优：岸尾大辅
守护：赤月(火属性)
擅长武器：剑

既然要救人，就一定要救到底！

▲谢因在睡梦中被自己的宠物"咻咻"叫醒。



本作的主人公，出生在大陆小村庄中的剑士，为了修行而造访神秘小岛，在梦中见到了女主角泰丝。性格非常热血，一旦决定要做一件事就不会再轻易改变自己主意。

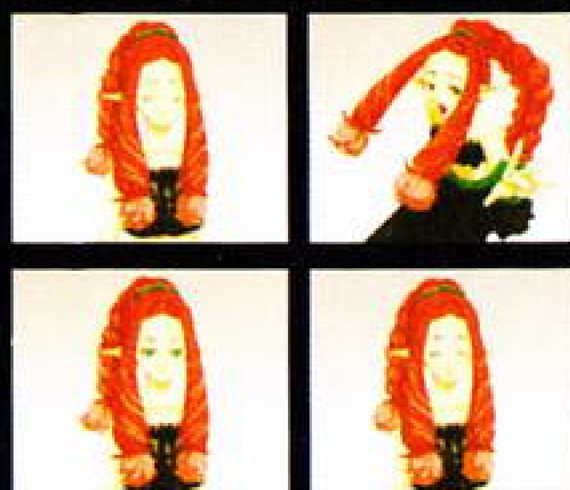
泰丝

声优：田村由加利
守护：绿月(风属性)
擅长武器：弓

本作女主角，在赛普特之森绽放的巨大花朵中出现的神秘少女。虽然曾经在谢因的梦中向他发出过求救信号，但当实际见到谢因时，她却已经丧失了所有记忆。

■女主角泰丝就是出现在谢因梦中的神秘少女。

助けて…わた



用你的力量来改变我的命运吧！

Story

异世界 露娜迪亚


▲游戏中既有细致的日式建筑，又有茂密的热带丛林。



本作的舞台发生在一个被七色之月守护的世界——露娜迪亚，在修行途中造访神秘小岛的主人公谢因在梦中见到了一位处于危难之中的少女，他向少女许下约定，一定要将她从危险中解救出来。为了遵守这个梦中的约定，主人公开始了他在露娜迪亚的冒险之旅。

致密而且完全实时制的世界

和PS2上刚刚发售的RPG大作《银河游侠》一样，《剑舞者》中的街道和迷宫之间是一个紧密的整体，这样不仅能够带给玩家一个致密的世界，而且在游戏进行的流畅度上也会得到很好的提升。另外，游戏中流逝的时间都是实时的，也就是说，游戏中的天候会根据时间的流逝而发生改变，在白天和黑夜玩家们所看到的将会是两种完全不同的景象。不仅场景如此，在战斗时角色的行动次序也会存在着时间的概念。要把握玩家们的行动次序，各种攻击、魔法之间的发动时间也是必须考虑进去的。



▲夕阳把天空染成了一片红色。



▲黎明十分，天空一片雾蒙蒙的，视线非常模糊。

菲莉丝·莉西特尔

少数民族梅尔芬族的少女，拥有帮别人治愈病痛的神秘力量。在即将被人当做祭品的危及时刻，主人公谢因及时出现，救她于水深火热之中。



怎么？你难道不是来救我的吗？



声优：堀江由衣
守护：青月(水属性)
擅长武器：无

▲菲莉丝在队伍中将会是一名回复系角色。



可见式遇敌



本作的遇敌方式并不是“踩地雷”式，在场景中出现的敌人都会用骷髅符号表示出来，根据骷髅符号颜色的不同，敌人的强度也会有所变化，玩家可以根据自己的喜好和能力选择战斗或躲避。

接触



▲将光标指向骷髅符号时，画面右上会出现敌人的信息，玩家可以根据敌人的强弱来选择是否参战。

参战



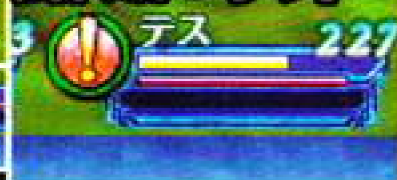
▲如果与敌人接触的话就会立即进入紧张刺激的实时战斗。

露娜之力



▲战斗画面左上的“露娜之力”能量槽是敌我双方发动露娜技的源泉，在战斗中敌我互相给予伤害就会得到积蓄。

露娜时钟



▲当角色信息栏上的露娜时钟转满一周变成“！”时，玩家就可以行动了。

合成系统

利用游戏中的月之力，玩家就可以进行武器和道具等的合成。只要用打倒敌人时得到的素材按照菜单上的组合进行合成，玩家就有可能得到强力的装备！合成菜单除了能够在迷宫中的宝箱中得到，有的还会从特殊剧情中取得。







▲只要拥有合成菜单和素材，玩家就可以随时随地进行合成。

持っている数：0　所持金：150
砂骨のツバ 80
鉄の刀身 150
ロックオーブ 150
頑丈な弦 120
天然水 10
薬草 50
その他
砂石を魔導で宝珠化した弱い魔力をおびる杖の材料
どの素材にしましょう？

分析屋

除了自己寻找合成菜单外，将想要合成的道具交给街上的分析屋，他们就会帮你把合成这种道具所需要的素材解析出来。这样一来，想要让量产强力装备和道具将不再是梦想了！

◀分析屋中不仅会帮你分析合成菜单，还会出售一些合成道具所需的素材。

多人游戏

利用PSP的无线通信功能，本作将能够实现最多4人同时冒险。而本作似乎非常鼓励这种多人的冒险，不仅专门设置了针对多人的特殊任务，有些超强力的装备也是只有通过多人联机才能够取得的。



▲在进入冒险前，首先要做的是募集同伴。





◀这……可是赤裸裸的网游啊！

我的拳头告诉我，你是个正直的人！



声优：大冢明夫
守护：黄月(土属性)
擅长武器：拳

▲豪山虽然看上去面目狰狞，但实际上为人却非常温和。



豪山

大陆出身的僧侣，是不喜欢单独行动、喜欢群居的扎尔克族人，为了调查遗迹来到了神秘小岛。在族人的部落中，他通常担任情报收集工作。

中原的霸者

PSP	中原的霸者 三国将星传
	◆Namco◆SLG◆预定2006年2月9日◆日版
	◆人数未定◆672KB◆4800日元
	◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
	中原の覇者 －三国将星传－

相隔5辑，再次给大家带来这款PSP版《中原的霸者》续报。前作是FC上不可多得的战略游戏，本作自然会吸引很多的老玩家。而鉴于本作系统并不怎么复杂，初次接触的玩家也可轻松上手。

将星逐鹿，登场武将超过400名！

任何一个时代，最贵的都是人才。三国乱世，名将无数，能否麾下良将云集是成就霸业的关键。三国各个将领大家也都很熟悉了，在此不多赘述。先看一看目前公布出来的人设图片吧。





魏 三国时代最强大的势力，良将如云，主君是拥有“治世的能臣、乱世的奸雄”之称的曹操。从人设图来看，曹操的设定偏向武将化，倒是有些适合张辽。

吴 江东之虎孙坚在江南一带建立的势力，其子孙策和孙权都拥有非凡的才干。“江南多才俊”，游戏里的这个国家通常给人以“美形”的感觉。

蜀 综合国力较弱，却拥有三国中最强的几位将领以及S级谋士“卧龙”诸葛亮，加上主君刘备的宽厚仁德，仍在乱世中站稳了脚跟。

他 除了以上三个国家，三国时代的不同时期里，还有其他一些人物对历史的发展也有不可忽视的作用。尽管他们只是昙花一现，却依然值得我们记住这些名字。



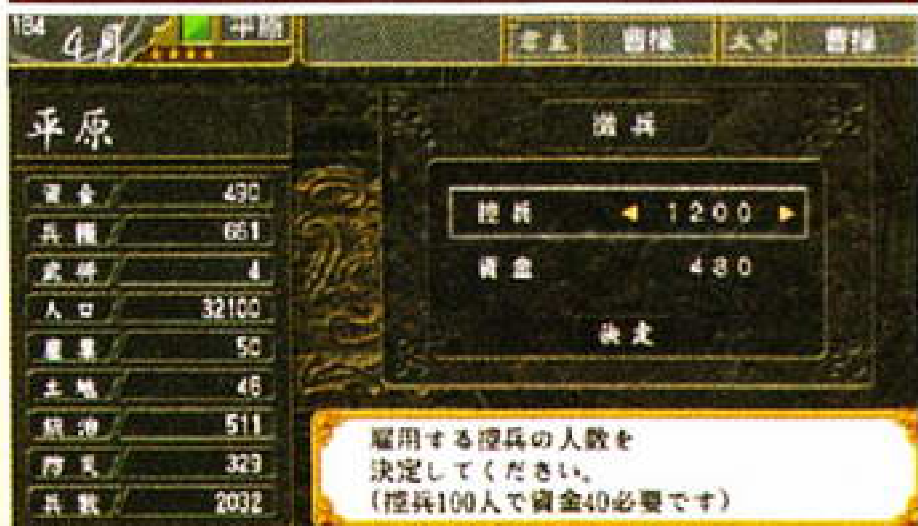


系统公开！

PSP版《中原的霸者》依然沿袭前作“4月收金，10月收粮”的资源补充系统。游戏里，每年的4月到来时，玩家拥有的所有城池都会得到资金补充，城池的产业值和人口数越大，资金补充就越多；同样，10月里所有城池会得到军粮的补充，军粮的补充数量则取决于农业值和人口数。由此可见，人口对两种资源都有着决定作用，是我们优先发展的对象。而4月～9月里，我们应该偏重发展农业；10月～次年3月则以商业为首要发展目标。

与前作不同的是，本作中内政的实施分成“城池指令”和“武将指令”。

城池指令	
取引	同城内的商人进行兵粮买卖
治疗	对体力不满的武将进行治疗，使其恢复健康
褒赏	赐予武将金钱或宝物使其忠诚度上升
出阵	对邻国发动攻击
征兵	雇佣士兵，对自己部队进行补充
再编成	变更武将的兵数和兵种
移动	将武将移动到邻接的空城或己方城池
武将を解雇	解雇武将，被解雇的武将会变为在野
统治を委任	委任武将成为城池的太守
直辖地に	将该城池设置为直辖统治



内政系统

武将指令

在前作里，武将之间除了各项数值上并没有太大的差别，本作就不同了。各个武将的不同能力将直接体现在武将指令上，武将在进行升级后，便能使用更多的武将指令。以下以曹操和曹仁为例，大家可以对比一下两者的不同。

曹操	
住居の开发	提高城池的人口数
情报收集	听取城内意见，搜寻在野武将
同盟	和别国缔结同盟关系
他の势力同士の离间	让另外两国的关系恶化



曹仁	
土地の开垦	提高城池的农业值
情报收集	听取城内意见，搜寻在野武将
破坏工作	对别国的建设进行破坏
侦察	侦察别国，了解整体国力



战斗系统

战斗系统由战术模式、战斗模式、一骑讨模式共三个模式组成。这里是真正的战场，考验玩家运筹帷幄能力的时候到了。

战术模式

战场上调遣部队、使用计策在该模式下进行。

指令一览	
行军コマンド	移动我方部队。根据地形和兵种的相性，每移动一步所消费的行动值有所变化
攻击コマンド	攻击邻接的敌人部队。实行该指令后会切换进入战斗模式
计略コマンド	使用各项计策使战局有利我方
退却コマンド	当前部队退出战场。假如选择了总大将撤退，则我方所有部队都会撤出
部队コマンド	查看我方部队情报

战斗模式

阵形示例	
锥行之阵	密集型基本阵形
雁行之阵	散开型基本阵形
长蛇之阵	阵形一端的尖兵会绕过地方大部队，直接攻击主将

敌对双方的两支部队，当一方对另一方使用攻击コマンド后，就会切换进战斗模式。战斗模式是短兵相接的交战，一方将另一方的敌将打倒后，则会获得胜利。

进入战斗模式初始，系统会提示玩家选择阵形，根据兵种搭配和战斗目标选择最适合的阵形，才能最有效地赢得战斗。



士气槽 该图左上方为士气槽。此槽根据阵亡士兵数、一骑讨成功与否、使用武将技等因素而变化，对我方士兵的战斗能力有重要影响。

指令一览	
战技	发动武将技
鼓舞	提高我方少许士气
威势	提高我方士气
将击	我方大将向敌方大将突击
突破	我方大将冲破包围，离开战场
迎击	留在原地等待敌将
退却	大将撤退出战场
部队命令	对部队整体下达命令



一骑讨模式

在战斗模式中，双方大将邻接时会切换至一骑讨模式。该模式下，士兵完全不参与战斗，当一方将另一方的HP降为零，则会赢得整场战斗。一骑讨模式的好处在于，当我方大将武力远远高于敌方时，可以迅速解决战斗，同时减小我方兵士的伤亡。



指令一览	
攻击コマンド	直接进行攻击，攻击又可细分为“牵制”、“攻击”、“必杀”、“反击”四种
说得コマンド	说得敌方投降
特殊コマンド	有“退却”、“捕缚”、“降伏”指令，在不利时使用

野战与攻城战

战斗分野战与攻城战两种。在主城以外的地形上进行的战斗称为野战；而主城里进行的是攻城战，一旦攻城战获得胜利，就可从敌方手里夺得该城。

野战

野战时，双方战力受地形影响，平军、水军、山军分别在平原、水域、山地上相对有利。



▲选择和自己兵种相性最高的地形作战。

攻城战

只要击破城中大将就可获得该城，反过来，当自己城中大将被击破，会失去该城。攻城战发生时，首先需要破坏城墙，然后才可进攻守城大将。



▼城内的战场是一个楼阁，对防守侧相当有利的地形。

▲不破坏城墙，就无法获得该城。

文 海文

パイロットになろう! フライング オールスターズ Flying All★Stars

PSP
成为飞行员吧！飞行全明星
◆MMV◆SLG◆预定2006年3月◆日版
◆1～8人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
パイロットになろう！Flying All Stars

想在自己的掌中体验驾驶各种经典飞机翱翔蓝天的快感吗？最新公布的这一款《成为飞行员吧！飞行全明星》就能满足你的愿望！在本作中，玩家要驾驶性能各异的机体去完成各种军事任务及非军事任务。数量繁多的登场机体，妙趣横生的任务内容一定能让你欲罢不能！

从活塞式战斗机到喷气式战斗机，空中的明星们再此集结！

大人气的飞行模拟系列"《成为飞行员吧！》系列"的最新作《成为飞行员吧！飞行全明星》预定于2006年三月份在PSP上登场。本作仍将以多元化的任务以及不同历史时期、不同领域的各种飞机以及兼具真实感与游戏性的各种任务作为卖点，绝对是飞行爱好者们不可错过的作品。

民用飞机大活跃！

民用飞机虽然在性能上不及战斗机等军用飞机，不过驾驶民用飞机完成一些特定的任务也是非常有趣的。

Learjet 45-XR

双发引擎的商务用喷气机，在飞行的安定性方面无与伦比。



▲引擎位于垂直尾翼附近，因此操纵起来的感觉会和其他的机体有所不同。

Cessna Skyhawk

民用教练机的经典机型，玩家在游戏中可以通过这架机体来掌握螺旋桨式飞机的基本操作技术。



Sukhoi Su－26

在特技飞行中大放异彩的Su－26，拥有大型的螺旋桨，因而比较擅长急速爬升以及急速下降。



AT402B Air Tractor

农用飞机的一种，常用于大范围的农药喷洒，可以说是大型农场不可或缺的工具。



C-130 Harcules

拥有50年以上历史的现役运输机，"Harcules"意为"大力神"，以本机为基础改进而成的空中加油机等派生机型亦不在少数。



▶扑灭森林火灾、运送补给物资都是C-130的拿手好戏。

世界大战时期的名机！

游戏中会出现不少一战、二战时期的顶级活塞式战斗机。活塞式战斗机虽然速度不如喷气式战斗机，但是适中的速度非常适合喜欢自由自在地在空中"散步"的玩家。

Sopwith camel

第一次世界大战时期活跃的英国制战斗机，camel这一机名来自于覆盖机枪的顶盖貌似骆驼的双峰。



▲使用起来有相当难度的机体。要想顺利钻过圆环可不太容易。

A6M Zero

即著名的"零式"，机动能力优秀，在设计上极端注重轻量化的二战名机，不过有着装甲薄弱，续航能力弱的缺点。



▲利用优秀的机动性能，可以完成一些比较棘手的特技飞行。

Spitfire

机名意为"喷火"，二战时期英国的代表性战机，同时也是二战时期生产数量最多的一种战斗机。



Fokker Dr1 Triplane

第一次世界大战时期德军的王牌——"红男爵"里奇特霍芬的爱机。



P-51 Mustang

续航距离、安定性、性价比都非常优秀的二战名机。别名"野马"，称其为二战最强战机亦不为过。



▲在朝鲜战争时期仍然在前线服役。

对手机也会登场！

"▲喷火"的宿敌，德军的"梅塞施密特"也会收录在游戏中，玩家可以再现两架战机间因缘的对决了！

现代战斗机也会粉墨登场！

游戏中当然不会放过那些现役的著名战斗机，从轰炸机到战斗机，都能在游戏中找到他们的影子。

F-16 Fighting Falcon

美国研制的轻型战斗机，拥有不错的对地攻击能力，凭借其优异的性能和和性价比而广受世界上许多国家空军的青睐。



MiG-29

F-16的对手机，拥有很强的机动性能，前苏联战斗机中的代表之一，同样在多国的空军中服役。



▲低空飞行时的安定性极强！在海平面高度仍能以马赫1.2的速度飞行。

A-10 Tankbuster

性能优异的亚音速攻击机，拥有极强的对地打击性能，坦克们的恶梦。



▲对付地面目标易如反掌，不过空战的话就没有A-10发挥的空间了。

F-117 Nighthawk

著名的隐形战斗机，机身采用了减轻雷达波反射的外形以及涂料，通常用于执行夜间对地方目标进行精确打击。



无线对战同样紧张刺激！

使用游戏共享机能就可以实现一张UMD 8人同乐！游戏中的多人游戏模式也非常充实，8人乱斗的“死亡竞赛”模式、组成队伍展开角逐的“组队死亡竞赛”模式、玩家间协力与敌机战斗的“生存模式”以及驾驶飞机进行捉迷藏的“追逐模式”，肯定能让玩家们的多人游戏过程充满乐趣。



▲活塞式战斗机在低速下战斗比较有利，而喷气式战斗机在高速战斗中更能发挥优势，看来游戏中不同时代的机体能力之间的差距并不会太大。

文 胧月

实录鬼嫁日記



PSP
实录鬼嫁日记
◆AQ Interactive◆AVG◆预定2006年2月23日◆日版
◆人数未定◆420KB◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
实录鬼嫁日记～仕打ちに耐える夫の理不尽体验アドベンチャー～

首先声明，该游戏跟《鬼娃娃花子》之类的恐怖题材无关。“鬼”在日本常代表凶恶、野蛮和强壮，“嫁”意为妻子，合在一起翻译……就是日本版的“河东狮吼”。

原作简介

最近在日本网络上，一个个人BLOG人气飞涨。该BLOG记载了某一家之主被任性的妻子和女儿反复折腾的心情日记。优秀的文笔和富有吸引力的内容很快使得该BLOG名声大噪，点击率更是突破了1000万！随着其书籍、TV版的推出，该《实录鬼嫁日记》终于也游戏化了，这次为大家介绍的就是这款作品。

悲惨和温馨交杂的五味生活，故事模式全66话展现！

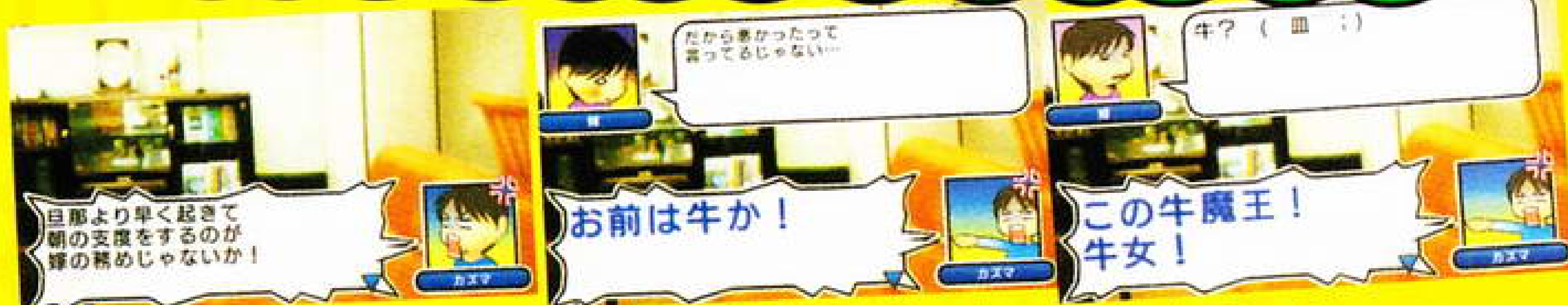
本作以文字AVG的形式推进游戏，主体便是这一家三口间的搞笑对话。在对话间会夹杂各个选择肢，不同的选择会触发各自的剧情。这些生活琐事以总共66个章节从各个不同角度展开。不要被这个数字给吓着，每章的不超过5分钟左右就可读完，非常休闲。



▲怎么回答才能不失男子汉的威严呢？不过下场可能很悲惨。

▲随着游戏流程的推进，会追加新的故事章节。

鬼嫁日记的某日——起床篇之迟到的丈夫



▲“每天早起叫醒老公难道不是妻子应该做的吗！”

▲“人家不是已经道歉了吗……”
“你难道是牛！”

▲“牛？（¯皿¯；）”
“你这个牛魔王！牛女！”



◀某处血管被割断的声音。



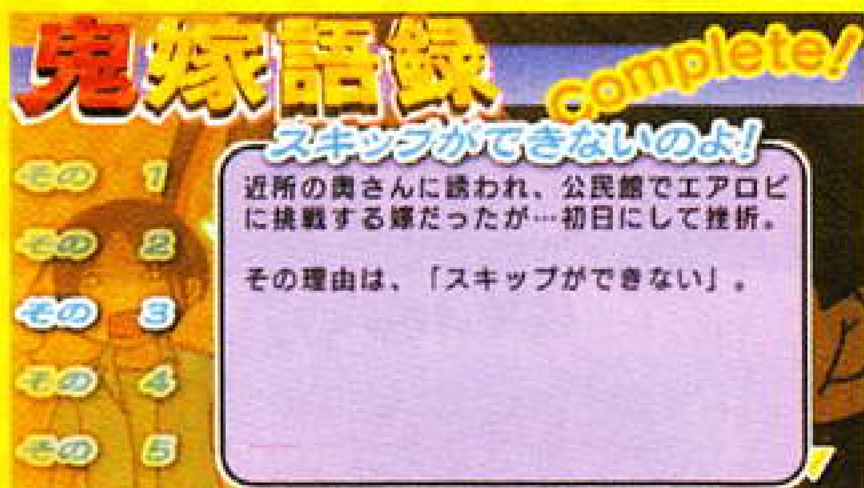
◀“中午我要去吃蛋糕，拿钱来！”
“遵命！”

勋章一角——丰富多彩的生活



除了主线剧情外，游戏还有被称作“勋章一角”的奖励模式。在该模式中，玩家可以利用故事模式中获得的“鬼勋章”在此玩到鬼嫁柏青嫂。

此外还有鬼商店可以购买各种道具，同样需要消费勋章。



鬼嫁语录

双方对话中有很多丰富的表情符号，读起来乐趣大增。游戏中的《鬼嫁语录》还可收录妻子的经典名句。

原创剧情模式
——书写自己的《鬼嫁日记》

如果身为玩家的您也有幸娶到了“温柔贤淑”一如鬼嫁的妻子，一定跟主人公一马有着强烈的共鸣吧。在本作你可以原创属于自己的《鬼嫁日记》，你可以在日记里输入文字，同时还可以设置背景、效果音、动画。

原创剧情制作完毕后，还可以利用PSP的无线通信功能以及英特网和朋友交换欣赏，互相倾倒苦水吧。



赶快融进这快乐的一家子吧！主人公一马家庭成员大公开。

一马

《实录鬼嫁日记》的原作者，福冈县人。整日生活在妻子的压迫和女儿的指挥下，是位幸福而又不幸的一家之主，名言是“老婆的笑容便是全家的笑容”。

自由奔放的女儿

虽然只是个普通的女孩，可是孩童的独特思维常常将父母折腾得死去活来。

鬼嫁

一马家的法律，至高无上的存在。作为妻子和母亲都很合格，不过由于被丈夫过于宠爱，以至行动和脾气变得非常独特……

妻子>女儿>>>不可逾越的鸿沟>>>老公

文 海文



PSP

超级机器人大战MX 携带版

◆Banpresto◆S·RPG◆预定2005年12月29日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

スーパーロボット大战MX ポータブル

《超级机器人大战MX 携带版》的发售日已经近在咫尺了。超迫力的战斗画面，无比热血的语音，以及只有机战FANS们才能理解的“钢之魂”即将在我们的掌中苏醒！大家就从这次的发售前热身报道中提前感受一下这一切吧！

令人热血沸腾的战斗画面！

ZZ高达

HIGH MEGA CANNON FULLPOWER



▲ZZ高达的最强武器，威力极强，使用条件也颇为苛刻。必须要机师的气力在130以上且NT等级在5以上才可使用。

EVA零号机



▲利用爆雷可以对周围的多个敌人发动攻击。

盖塔龙



▲盖塔队三人共同发出的强力阵型攻击。

拜坎夫



▲在罗姆的喊声中，浮现出了剑狼的标记。

▼用高速旋转的光剑将敌人切裂！



铁球高达

零距离GAIA CRASHER



▲从地面下接近敌人，然后在贴身状态下发动GAIA CRASHER！



◀使出最强攻击时浮现出了BLACK JOKER纹章！



真圣罗世音（久远）

FINAL VOICE



▲随着双翼的舞动，无数黑色的羽毛遍布了整个天空。



▲伸向天空的巨大黑色双翼，



▲巨大的光束击向敌人！



▲在大迫力的特写中，发动攻击。

PSP版本的追加要素

在PSP版本中玩家可以选择的“注目作品”增加到了3部，同时画面比例也会变为16：9。此外还有“通关纪念道具”以及“BGM选择”等新要素。

通关纪念道具



▶二周目游戏时可以在最初就得到一个强化部件。

BGM选择



▶玩家可以自由设定在战斗中播放的背景音乐。



文 海文

GOKU MAKAIMURA
極魔界村

以超硬派的风格而闻名的动作游戏经典《魔界村》系列在PSP平台上的全新作品《极魔界村》目前又有新的情报公布。本作除了美丽的画面以及丰富多彩的敌人之外，等待着玩家的还有着号称系列史上最多的装备品以及依旧变态的难度。这次的报道就会为大家介绍亚瑟的新武器以及新的敌人。

PSP
◆Capcom◆ACT◆未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
极魔界村

与全新的装备品和魔法一起，向魔界发起第四次挑战！

全新的武器！

本作中可供玩家们使用的武器种类大幅增加。根据所要对付的敌人而选择相应的武器会变得非常重要。这次就向大家介绍本作中全新登场的六种武器，并且玩家在游戏中都可以对这些武器的威力及攻击范围进行强化。

巨矛

初期装备的矛的大型版，虽然无法进行连射，但威力却成倍提升，并且拥有贯通敌人的能力。由于是直线型的投掷武器，在使用上应该还是比较容易掌握的。



▲从外观上看就很有气势的武器，只要不被敌人抓住投掷后的空隙就可以放心使用。



▲普通的矛的大小如图所示，可以进行二连发，很容易使用的武器。

燃烧瓶

前几作中的火把到了本作中会以燃烧瓶的形态出现，扔出时会以抛物线飞行，落地后会引发强力的火焰给予敌人巨大伤害。



▲落地后的火焰会持续一段时间，对付地面上一些移动较慢的敌人效果奇佳。



▲使用燃烧瓶最重要的就是计算落地点了。

炸弹

可以沿着地面向前方滚动的炸弹，碰到敌人就会引爆。当亚瑟站在高处时就可以充分发挥这个武器的特性了。



▲炸弹爆炸时的威力相当惊人，由于直接碰到敌人也可以爆炸，所以应该比燃烧瓶要好用一些。

回旋镰刀

飞出一定距离后就会自动飞回使用者手中的武器。扔出后再改变自身位置的话就能使回旋镰刀飞回时的轨迹发生变化，这就是使用回旋镰刀时必须掌握的技巧。





▲这应该是在中距离非常强的一种武器。

飞燕之刃

扔出后能够自动追踪周围敌人的武器，在一些普通武器难以击中敌人的复杂地形下能够发挥出真正的价值。



▲这下不用再惧怕从斜上方袭来的敌人了。

鞭子

拥有极强的攻击力，不过攻击范围比较小，要想灵活运用有一定难度。





▶必须要离怪物很近时才能命中敌人，当然，这么做的风险也是很高的。

武器的升级

游戏中所有的武器都可以进行强化，不过具体的系统目前还没有正式公布。



▶升级后武器的范围和攻击力都会有飞跃地上升。

铠甲的种类也会增加

本作中，亚瑟的铠甲等级是可以累积的，随着铠甲等级的提高，亚瑟就能得到各种各样的能力。当受到敌人攻击时铠甲的等级就会下降，至于升级后亚瑟究竟能得到什么特殊能力就只有等待厂商公开进一步的消息了。



▶本作中仍然保留了盾，并且似乎有不少以盾为中心展开攻防的关卡。



骑士之铠



勇者之铠



霸王之铠



神秘的复合铠甲

更加丰富的动作

复杂的地形

烟雾一般的敌人

让老玩家们倍感亲切的红魔也会登场！

魔法的力量会让亚瑟如虎添翼！

和一些只用武器无法打倒的强敌作战时，灵活使用魔法就会取得意想不到的好效果。本作中既有直接对敌人造成伤害的攻击性魔法，也有强化亚瑟自身能力的辅助系魔法。

无敌

亚瑟全身被光芒所笼罩，这时敌人的所有攻都无法对亚瑟造成伤害。在敌人疯狂进攻的场合使用最佳。

爆炸

以亚瑟为中心的巨大火球将周围的敌人一扫而光，拥有极大的攻击范围。

火焰

向正前方放出火焰，可以在空中使出。

石化

将敌人在一定时间内变为石头。变为石头后的敌人可以成为亚瑟的垫脚石，可以利用这个魔法来到达一些平时无法跳到的高处。

亚瑟的敌人们也不能小看

外形与攻击方式各不相同的敌人也是《魔界村》系列的一大特色，以下就是本作中会出现的新敌人。

幽灵

▲漂浮在空中的敌人，幽灵系的魔物

杀人木偶

▲全身都被削尖的木偶。

飞龙

▲以多变的轨迹飞翔在空中的龙

骸骨食人鱼

▲在水中出现的魔物，看样子能够进行跳跃攻击。

地狱之颜

▲以严肃的表情给人留下深刻印象的敌人（汗）。

搬运者

▲他背后的大袋子里会装有道具吗？

巨人

▲巨人的脸有很多种，似乎每一种都具有不同的特点。

文 胧月

安洁莉可 二重奏

女性恋爱SLG的始祖"《安洁莉可》系列"对于大多女玩家来说可谓圣典一般的存在。善于捞钱的光荣已决定让该系列中的人气之作《二重奏》登陆NDS平台，有一定日语基础的女玩家请注目哦。

NDS　安洁莉可 二重奏
◆Koei◆SLG◆预定2006年2月◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
アンジェリーク　デュエット

向着下一任的女王宝座，冲击吧！

游戏标题中的安洁莉可是次任女王候补之一，同时也是本作的主人公。玩家需要扮演这名平凡的女生，跟另一名女王候补罗萨莉亚竞争王位。当然，在这过程中，还可以跟各个美形帅气的守护圣发生恋情。



▲被女王召集的两名女王候补，你能战胜她坐上王位吗？



▶主人公的名字可以自由变更。

新要素！主角不仅仅是安洁莉可！

与前作不同的是，本作采用了双主人公系统。除了正统主角安洁莉可外，玩家也可以选择她的竞争对手罗萨莉亚进行游戏，这对于那些已经把原作翻来覆去玩得烂熟的玩家会是新的吸引要素。

安洁莉可
王立斯莫尔尼学院高等部2年级学生。开朗活泼，看上去很普通的女孩，为什么可以成为女王候补呢？



罗萨莉亚
和安洁莉可同校同级，充满贵族气质的大小姐，学识、修养都绝对符合王储的标准。

占卜馆

占卜馆可以委托先知大姐进行占卜，可以查看目前自己与守护圣的亲密度和友好度，同时也有提高友好度的作用。



恋爱吧，少女！

竞争女王的方法就是发展大陆。你和你的对手，会共同得到九个守护圣的帮助。这九个守护圣各自分别对应光、暗、水、绿、风、钢、火、地、梦九个属性，发展大陆需要借助这九个属性各司其职，所以过程中当然得和这些守护圣打交道了。交往密切的守护圣会对主角的亲密度提高，到达一定程度后会发生约会等特殊剧情。而当游戏结束时，玩家还将有可能面对"爱江山还是爱帅哥"的痛苦抉择。


◀守护圣一共9人，发展大陆离不开他们的帮助。

▶这座建筑物就是发展的成果。



◀会见光之守护圣。守护圣不仅可以帮你发展自己的大陆，还可以妨碍对手的发展。

文 海文

機動劇団はろ一座 ガンダム麻雀DS

親父にもアガられことないのに！

“《机动剧团哈罗剧组》系列”的第二部作品《机动剧团哈罗剧组 高达麻将DS》即将于12月29日发售了，究竟本作会如何将前作《噗哟噗哟》中的恶搞精神再度发扬光大呢？就让我们一起来先睹为快吧！

NDS 机动剧团哈罗剧组 高达麻将DS

◆Bandai◆TAB◆预定2005年12月29日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
机动剧团ハロ一座 ガンダム麻雀DS

游戏的两大模式

本作的游戏模式主要有两个，分别是以原作的故事情节为基础的剧本对决以及玩家选用自己喜欢的角色进行对战的自由对局。

剧本对局

在这个模式中，玩家将扮演阿姆罗并利用麻将来打倒吉翁军（汗）。



自由对局

这个模式中可供玩家选用的人物会随着剧本对局模式的不断深入而增加。



积蓄至言能量槽，使用至言技来决定胜负！

当玩家成功自摸时就能够积蓄至言能量槽，当能量槽蓄满时就可以发动强力的至言技。这就是本作与其他麻将类游戏最大的不同点。并且这些拿原著中的著名台词来恶搞后而成的“至言”也一定会让对战的过程充满乐趣！

这就是至言能量槽







阿姆罗

联邦军的王牌机师，本作中擅长的是平胡和断幺九。

阿姆罗的至言技

“ごめんよ、まだボクには替えられる牌があるんだ！”
（对不起，我还有可以替换的牌啊！）

效果 能够将手中的六张牌换成其他的牌，非常强力的至言技。



吉翁军的王牌，同时也是阿姆罗的宿敌。在游戏中夏亚的能量槽积蓄速度是普通的三倍，实在是非常很忠于原著的设定。

夏亚

夏亚的至言技

"見せてもらおうか、貴様らのワザの性能とやらを"
（让我见识一下你的至言的性能吧。）

效果 将其余三位玩家的能量槽清零。恐怖的技巧！



凯的至言技

"こういうときあわててポンした方が負けなのよね
（在这种时候急着碰牌的人就会输啊。）

效果 让碰牌的对手在下5次摸牌时手气变差。



凯

白色要塞上的机师，喜欢通过碰牌和吃牌来达到快速胡牌的类型。

斯雷卡的至言技

悲しいけどコレ麻雀なのよね。
（虽然很可悲，但这就是麻将啊）

效果 摸的下一张牌变为三索，只有当牌桌上的三索没有被全部摸起的情况下才能使用。



斯雷卡

擅长炮术和驾驶战斗机的机师，在游戏中的做牌方式比较多变。

收集MS模型

既然是麻将游戏，那就自然少不了赌注，本作中的赌注就是各种款式的MS模型，当然这也只是游戏中出现的物品而已……在对局结束后，赢家就可以得到输家作为赌注拿出来的MS模型。



▶成绩越好，就越有可能得到珍贵的MS，向着MS全收集这一目标努力吧！



▶每种MS都有着特殊的附加能力，把MS作为赌注时就能发挥这些MS的特殊能力了。

文 LIKY

クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶ オマケの都 ショックガーン！

蜡笔小新 再次登陆GBA

喜欢《蜡笔小新》的玩家有福了，GBA上即将有一款《蜡笔小新》新作登场了，那就是这款《蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险》。本作是2004年4月发售的《蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险》的续作，所以系统和玩法都保留了前作的诸多成功设定，而经典的换装系统在本作也再次强化，小新可以换装更多的形象，我们也可看到他更多猥琐的形象。好了，下面就让我们来看看小新这次会展开怎样冒险吧。

GBA 蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险

◆Banpresto◆ACT◆预定2006年3月◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶ オマケの都ショックガーン！

爸爸妈妈救助大作战

有一天，电视中出现了春日部市新开张的游乐园“食玩都”的宣传广告，“食玩都”是集结了世界上所有食品玩具的主题公园，前一段日子广志和美冴正在疯狂收集食品玩偶，看到这个广告后他们两人立刻带着小葵和小白来到了“食玩都”。而一个人留在家的小新突然发现房间里的所有食品和玩偶开始袭击自己，这时从他的口袋中出现了瓶盖的精灵“嘉尔特”，嘉尔特从小新口中得知广志和美冴去了“食玩都”，就立刻告诉他：“如果不及时把他们救回来，他们就会受‘食玩都’魔力的影响，永远成为食品玩具的奴隶”。听到这个消息的小新大惊失色，于是急忙带着“春日部防卫队”潜入“食玩都”……



小新的招牌招式

猥琐的小新对付敌人自然有变态的方法，看过动画片的玩家应该很熟悉，小新的招牌绝招就是——戳屁股，游戏中的小新把这一招已经用得炉火纯青了，而且还新学会了旋转式戳屁股，(汗)来看看这些惨遭暗算的敌人吧。



▼敌人惨遭暗算，大叫一声。

▲发动必杀技，对准敌人屁股。

变身！假面超人

在前作中大受好评的换装系统在本作中得到继承，小新换上不同的服装后便会获得新的能力，看看小新变身为假面超人后，能力大增。





▲空中的旋转攻击，敌人都被打倒了。

◀假面超人激光！发射！

新的换装——企鹅装





企鹅装是这次新增加的换装，特性是能够在水底行动，本作增加了一些水下关卡，在这些关卡行动时必须利用企鹅装才行。

◀ 穿上企鹅装后，小新在水底可以快速移动，还可以攻击敌人。

好朋友们都会登场



小新带领的“春日部防卫队”其实都是他在幼儿园的朋友们，比如爱哭鼻子的正男，还有风间等等，看过动画版的玩家应该很熟悉了。这些同伴们会在游戏中给小新提供各种帮助。所以在游戏中遇到他们，一定记得对话哦。

▼▶在风间的帮助下，小新才知道进入圆顶房屋的方法。









▶▲正男教会小新利用轮胎进行高跳。



不一样的精彩

——掌机同人游戏大放送

文 小超　编 马修



所谓同人游戏，是指由软件爱好者们开发的非官方游戏。与各游戏厂商开发的商业游戏相比，同人游戏最大的特点是完全免费提供。以前《掌机王》也曾刊登过GBA同人游戏的相关文章，本次小超将未曾介绍的GBA同人游戏一并补完。另外还收集了GB、GBC、GP32、NDS、PSP等新老掌机上的同人游戏，将精彩一并奉献给大家。

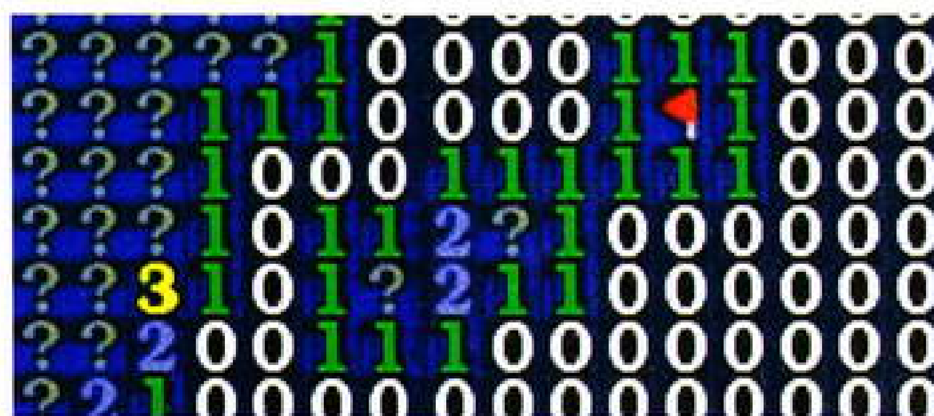
掌机同人游戏简述



▲同人游戏无处不在

同人游戏发展最快的平台是个人PC。现在电脑上的同人游戏已经数以万计，并有着广泛的玩家群。很多游戏在质素方面甚至能与商业游戏一争高下。掌机平台上同人游戏的大量出现还是近几年的事情。虽然在GB和GBC时期也曾经出现过数款同人游戏，但由于种种原因并没有引起太多人的注意。

到了GBA时期，掌机同人游戏开始步入快车道。主要有三个原因促成了掌机同人游戏的发展。一是开发平台的完善。GBA游戏采用C语言开发，C语言作为标准化编程语言，会使用的人不在少数。而且电脑上还有了诸多先进的GBA编程平台，节省了开发者们的精力。二是调试环境的完善。GBA刚发售，电脑上的GBA模拟器VBA等就开发出来，并能较好的模拟运行游戏。这为测试软件提供了便利条件。第三，烧录卡的普及。技术的进步和闪存价格的降低，使得GBA烧录卡得以大量生产，并进入广大玩家的生活。通过烧录卡，软件开发者们制作的同人游戏摆脱了GBA模拟器的限制，能够在GBA上运行。GBA上的同人游戏可谓百花齐放。早期的GBA游戏构成简单，



▲你能看出来这是《挖地雷》游戏吗？

主要以益智型为主，画面则非常抽象，仅为简单的线条和数字。随着对GBA硬件的深入破译，自2003年开始，有着精美画面和复杂流程的游戏开始出现。像象日本帽子屋制作的《东鸠委员长》，我国混沌星辰制作的《麻将方块》，整体水平都不亚于商业游戏。



▲人设也非常漂亮的《东鸠委员长》。

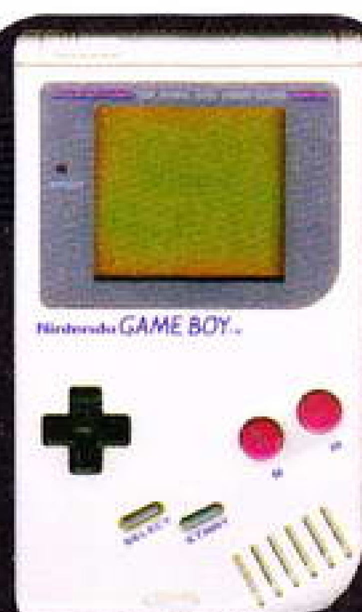
经历了2004年GBA同人游戏的辉煌后，随着NDS和PSP的发售，软件开发者们渐渐将目标转向新掌机。无论PSP还是NDS都有着比GBA更为强大的机能。PSP使用记忆棒作为存储媒体，游戏可以直接在记忆棒上运行，NDS的同人游戏则可以通过烧录卡运行。现在NDS和PSP上的同人游戏从无到有，已经进入了快速成长期。除了原创游戏，机能的进步也使得新掌机能够移植老式电脑上的游戏。目前已经有《Qu ake Ⅰ》、《Doom Ⅰ》、《Doom Ⅱ》、《Heretic》等经典游戏被相继移植到PSP和NDS上来，并有着不错的3D显示效果。



▲掌机同人游戏的画面将会越来越好。

相比商业游戏，掌机同人游戏虽然有着这样或那样的问题。但玩过之后我们还是能发现其中的闪光点。无论如何，这些都是软件作者的心血之作。

GB篇



说起掌机就不能落下GB，说起掌机同人游戏亦不例外，早在GB时代就已有掌机同人游戏了，虽然名气不大，但意义可是非常重大的哦。

Apple

作者： Karin　**类型：** ACT

下载地址： http://my.163.sd.cn/down/gb/Apple.zip

简单得不能再简单的游戏。玩家控制小人去吃苹果，用方向键控制小人移动，走到巨大的苹果下面的时候，按A跳跃，然后苹果消失，游戏完成。游戏只有一关，真是简单到可以。结束画面会出现祝贺词还有作者的姓名。

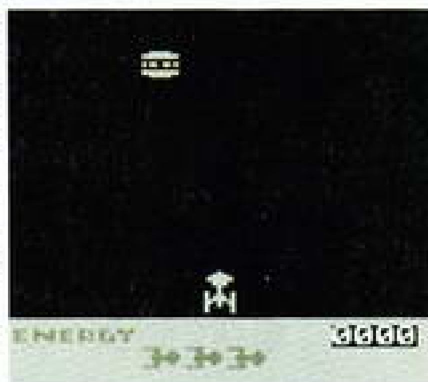


Megamania

作者： **类型：** STG

下载地址： http://my.163.sd.cn/down/gb/Megamania.zip

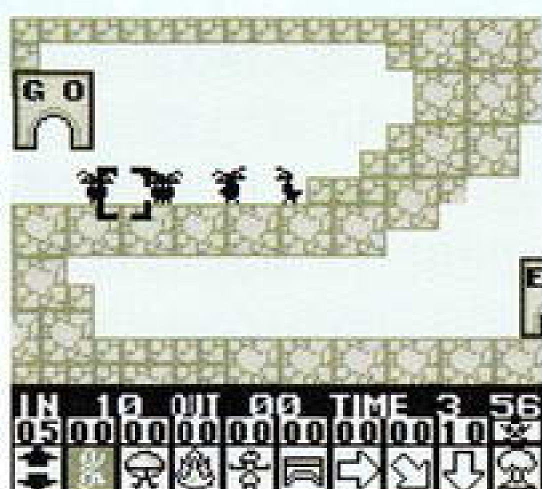
固定版面射击游戏。玩家要把敌人的飞碟打下来，己方的战车可以左右移动，但不能上下移动。敌人的飞碟也只是直线运动，而且不会进行攻击。战车发射炮弹有延迟，再加上飞碟的速度不一样，所以要命中对方只有把握好时间差。每击落一架飞碟可以得1分，小超的最高成绩是5分。



Ant Soldiers

作者：Arick Wu 类型：ACT

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gb/AntSoldiers.zip



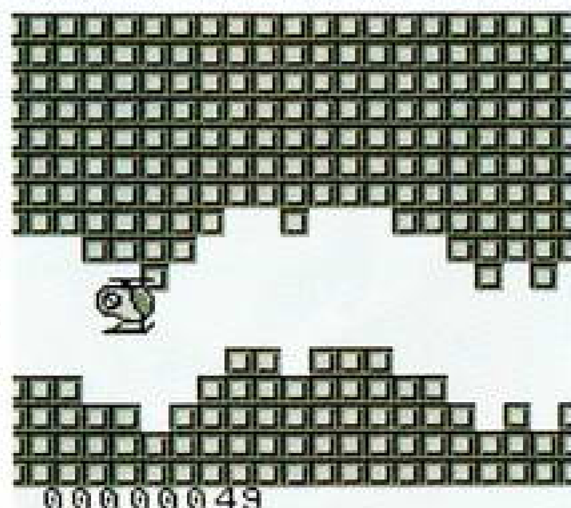
从作者姓名上看应该是国人创作的游戏。玩家的任务是拯救蚂蚁，在限定时间内将蚂蚁引到出口处。随着关卡的深入，需要拯救的蚂蚁会越来越多，地形也会越复杂。游戏中按Select可以选择不同的道具。游戏系统很完善，还有密码记忆功能。

Plane

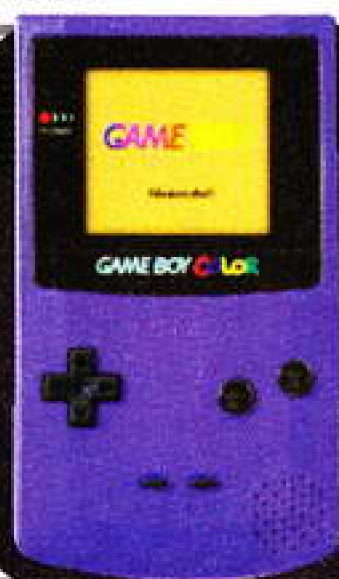
作者：Jens 类型：STG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gb/plane.zip

飞行射击游戏。玩家控制直升飞机穿越重重障碍。按A可以发射子弹，能够消除砖块。如果撞上砖块就会机毁人亡。默认状态下，游戏的背景音乐是关闭的，需要到Options选项去打开。游戏关卡也仅有一关，玩过之后会进入另一个连线小游戏。



GBC篇



掌机虽然早有彩色主机，但真正使掌机进入彩色时代的还是当时的掌机之王GBC。掌机彩色时代到来，掌机同人游戏自然也随之丰富多彩了。

Breakout

作者：Granlund 类型：PUZ

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gbc/Breakout.zip



打砖块游戏，玩家用挡板接住小球去撞击砖块，所有砖块消失后，即可进入下一关。游戏中每关都有不同的背景图片。第一关的图片是Windows标志，不过到了第三关就是位泳装美女。游戏中还会随机掉下胶囊，M胶囊可以多出两个小球，1UP胶囊可以增加一次游戏机会。

FGB

作者：Plasma 类型：STG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gbc/FGB.zip



类似《银河战士》的射击游戏。难得的是游戏开头还有段动画交待剧情，大意是主人公的宇宙飞船遭到攻击，不得不逃生到外星球。游戏的最终版本是V2.1版，动画做得很精彩，只是实际游戏画面就很一般了。人物小，宇宙怪兽竟然是方块，操作感也一般。

Bergman RPG

作者：Dan.Bergman 类型：RPG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gbc/BergmanRPG.zip

同人游戏中为数不多的RPG。游戏的完成度很低，玩家只能在城镇里面游逛，画面和《SAGA》很像。大部分房屋都是锁死的，只有旅馆和钟楼可以进去。最可怕的是一个NPC也没有，对话也只有主人公开头部分的自言自语。游戏的可玩性几乎为零，算是看在是RPG的面子上介绍一下吧。(－ －)



Marcbla 3D

作者：Gobuzov 类型：STG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gbc/Marcbla3D.zip

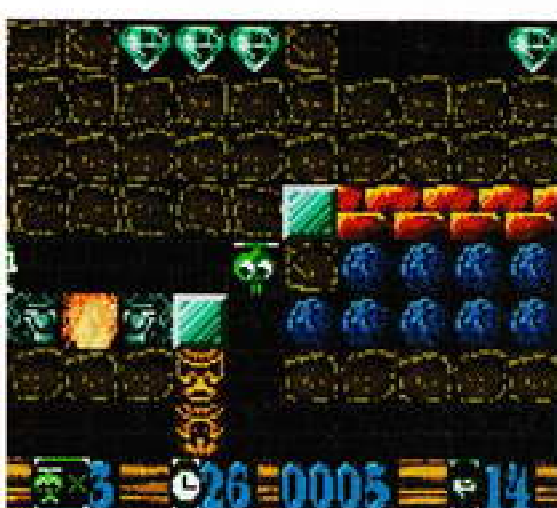
主视点射击游戏，玩家驾驶飞机去攻击敌人。游戏中用方向键控制准星，瞄准敌人的飞机或舰艇后，按A发射炮弹攻击。玩家的飞机数目有三架，撞上山脊或者高楼都会失血，击中红十字标志的方块则可以增加一架飞机。虽然游戏画面比较抽象，但给人的立体感还是挺强的。



Tutti

作者：PLab 类型：ACT

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gbc/Tutti.zip



玩家控制小精灵去收集绿色的钻石。收集途中，小精灵会遇到各种危险。除了无处不在的怪兽外，还要小心火焰和从天而降的岩石。小精灵可以轻易挖掘泥土，碰到砖墙就只能绕路而行了。小精灵的生命只有三次，收集完版面中所有钻石后即可进入下一关。

Hungry are the Dead

作者：Berserker 类型：ACT

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gbc/HungryaretheDead.zip

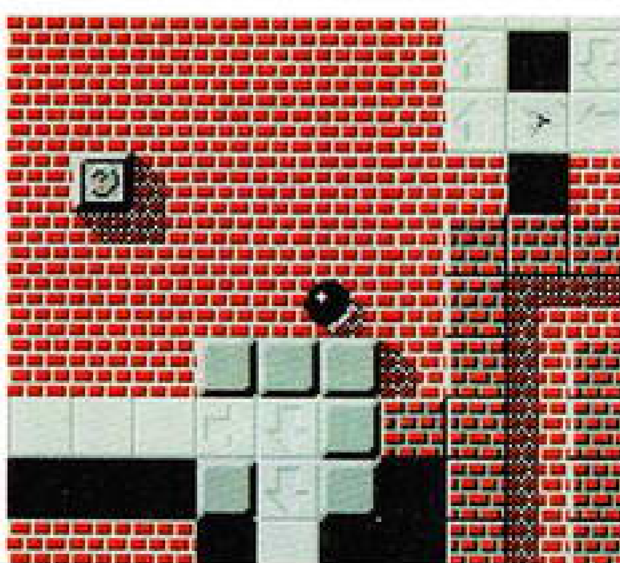


玩家汽车在途中抛锚，只好到北部的小镇求助，没想到却遇上了尸人。游戏中，尸人浑身惨白，头部还有血迹，确实挺吓人。玩家没有攻击能力，如果碰上尸人必死无疑，只能躲避前进。游戏前进的方法很独特，采用回合制。主人公有四次行动机会，先用方向键调整方向，再按A确定前进。

Ballgame DX

作者：Black Thunder 类型：SPG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gbc/BallgameDX.zip



控制小球运动的游戏，小心球不要掉进黑洞里。球的惯性很强，并不好控制。滚上标有箭头的砖块后，会自动沿标识方向滚动，这点要注意。另外有裂纹的砖块只能滚上去两次，第三次就会破裂。如果升级为红色小球，还可以破坏一切障碍物。

Q-bert

作者：1000club 类型：PUZ

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gbc/Q-bert.zip

经典小游戏的GBC移植版。玩家控制小怪物将所有的方块都点亮。只要被怪物踩过一次，方块就会点亮。游戏开始时，按A进入普通模式，按B则进入困难模式。小怪物只有三条性命，玩家不仅要小心被从天而降的苹果等物品砸到，还要小心被蛇吃掉。



GBA篇



GBA的诞生标志着一个掌机新纪元的到来，其机能可以将2D画面制作得非常完美，机能提升了，掌机同人游戏的素质也得以提升，最关键的是，掌机同人游戏的第一个黄金期便是GBA当红的日子。《掌机王》也曾对GBA时期的同人游戏作过报道。

火焰之纹章 圣邪的意志

作者：狼组 火花天龙剑　类型：SLG

下载地址：http://www.fireemblem.net/fe/download/zb/fex.rar

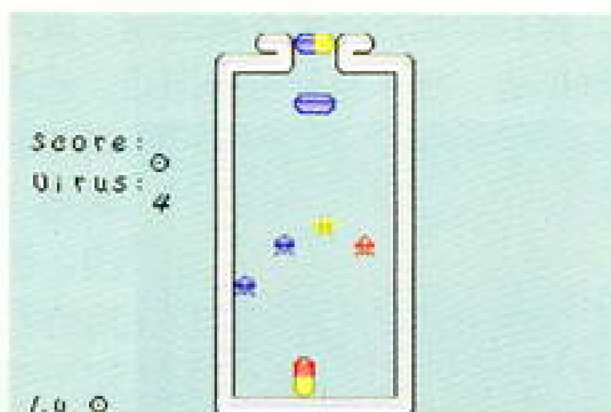


国内火纹爱好者制作的同人游戏。以GBA版《火焰之纹章 圣魔之光石》为蓝本制作，改动了相当多的数据。虽然主线流程和原版一样，但包括剧情、角色、对话却完全变了，说是新游戏并不为过。下载地址提供的是IPS补丁，需要配合日文原版ROM使用。

Vitamins

作者：Damian　类型：PUZ

下载地址：http://www.pineight.com/gba/vitamins-m1.zip



《马里奥医生》的GBA移植版，玩家要将同样颜色的三个胶囊组合在一起消灭病毒。游戏完全再现了FC版的精髓，规则和操作方式都一模一样。但胶囊颜色比起FC版看起来要绚丽。大概是版权的原因，游戏里没有加入马里奥大叔，因此也总觉得少了点什么。

ripple Triad

作者：Hugh Lowry　类型：ACT

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/TripeTriad.zip

横过关动作游戏。玩家要扮演一位格斗家去击败敌人。游戏中主角的武功非常了得，只要轻轻一跃就可以跳上高楼。游戏手感不错，只是难度过高。游戏画面具有美式漫画风格。美中不足的是游戏中没有背景音乐，只有人物打斗时的嘿哈的叫声。



Games AI Wars

作者：Celeryface　类型：SLG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/AI_Pathfinding_GBA.zip



作者开发游戏的本意是想研究一下GBA的AI智能。游戏画面很像《超级大战争》，但玩家不需要生产兵器。游戏开始，士兵和坦克数都是固定的，玩家用光标指挥它们四处移动，当遇到敌人时，会自动攻击。在选定地点上按B键可以插上红旗，表示占领。



The Temple

作者：Evans　类型：FPS

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/thetemple.zip

第一人称射击游戏，采用了Yeti3D引擎。游戏三维效果并不好，马赛克异常严重，敌人和景物几乎由方块构成。按A开火，L和R则是转换方向。游戏的总体容量竟然达到了72Mb之巨，可谓创了同人游戏容量之最。奇怪的是这么大的容量，游戏中竟然没有声音。

麻将方块之更快更强

作者：混沌星辰　**类型**：PUZ

下载地址：http://www.chaosstars.com/zhuan/mjfk/rom/mjfknew.rar



国人原创的GBA游戏。游戏中有最强和最快两种模式，相当于两种玩法。最强模式规则类似《俄罗斯方块》，落下的牌成为顺子、对子和杠子即可消去。最快模式规则类似《四川省》，找出两张相同并且相连的牌即可消去。游戏的声、光、色俱全，水准和商业游戏相当。

To Heart 2 with GBA

作者：帽子屋インサイド　**类型**：AVG

下载地址：http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=319577



日文名为《东鸠委员长》的恋爱型游戏。游戏画面非常精美，MM更是可爱无比。另外游戏中还有30首好听的音乐。游戏各方面都很出色，虽然语言为日文，但玩过相应游戏的玩家都能顺利上手。感兴趣的朋友可以查看一下官方网站，有MP3下载哦，网址是http://www.inside-cap.com/th2/index.htm。

Cow Jump

作者：Michael Shamgar　**类型**：ACT

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/cowjump.zip



类似初代《大金刚》的游戏。玩家要操纵奶牛去拿五彩气球。气球位于最上面的房屋旁边，圆木块会从上层逐层滚下阻碍奶牛的行动。把握好时机跳过木块是游戏的关键所在。游戏画面十分清新，奶牛也很可爱，再加上操作简单，非常适合小朋友。

Bubble Bobble

作者：Gersen　**类型**：PUZ

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/bb.zip



经典游戏《泡泡龙》的改编版。玩家要操纵泡泡龙去消灭机器怪兽。泡泡龙的武器就是泡泡，先用泡泡将敌人包裹住，敌人飘到最上层的时候，泡泡龙将泡泡顶破即可消灭敌人。如果敌人逃脱的话，就会变成速度更快也更加凶恶的红色机器怪兽。

Thunder Force 3

作者：BennyMarrou　**类型**：STG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/Thunder03b.zip



横过版射击游戏，给人的感觉好像FC的《沙罗曼蛇》。不过画面却华丽很多，游戏背景复杂，敌人种类繁多，看得出作者花了不少心思。游戏中可以更换多种炮弹，一直按着A键可以连发，是很体贴的设定。游戏程序似乎有点问题，开头部分有很大杂音，希望作者能修正。

Magical

作者：Debray Matthieu　**类型**：STG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/magical.zip

操纵小魔女射击的游戏。游戏画面不错，小魔女和敌人都很可爱，只是背景太单调。小魔女骑着扫把，周围还有星星护航。按A键可以发射子弹攻击敌人；B键则可以放出将敌人全部消灭的魔法，小魔女的魔法华丽，蓝色的漩涡布满整个屏幕。



Cyler

作者：Gener Gabasa　　类型：STG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/GBA_Cyler.zip



从游戏中出现的八卦符可以看出作者想制作一款充满中华文化气息的游戏，但画面实在太过简陋，使得游戏变了味，龙看起来象鳄鱼；至于那绿色的怪兽，小超怎么看都觉得是袋鼠。消灭怪兽后，会随机留下道具，红色心可以加HP，八卦符则可以增加攻击力。

Barbariad

作者：Hawkins　类型：FTG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/Bar10rf.zip

风格独特的格斗游戏。游戏背景设定在古罗马斗技场中，玩家要操纵一位奴隶去击败另一位奴隶。



游戏操作方法很特别，需要多种按键配合角色才能做出各种动作。如果长时间不动，两位人物还会不耐烦地说几句。游戏充满血腥味，剑到之处鲜血四溅。

Project Hazuki

作者：Allen Ussher　　类型：FTG

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/hazuki011.zip



模仿街霸的游戏。不过玩家只能使用隆一位角色，对手当然也是隆，只是衣服不一样。人物采用Q版，而且由线条构成，给人相当独特的感觉。游戏手感不错，除了普通的拳脚外，隆还可以使用升龙拳等绝招，并喊出“阿油给”，让人热血沸腾。

Metal Gear Solid 2D Sensible

作者：Yaustar　类型：ACT

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/gba_mgs2d.zip

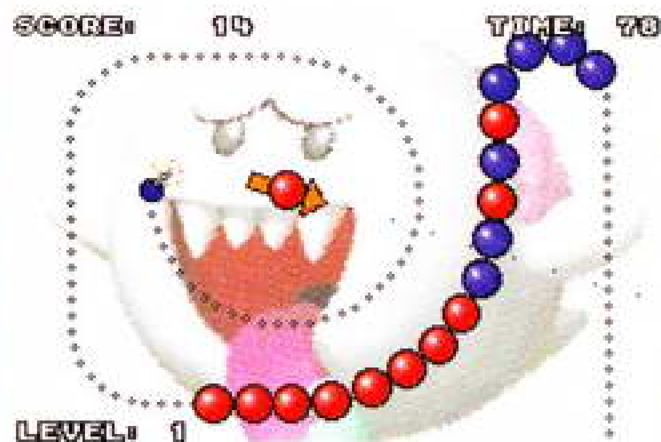
2D版的《潜龙谍影》，一看游戏名，小超还真吓了一跳呢。不过进入游戏后就大感失望，画面实在太简陋了，人物小不说，背景建筑也是蓝乎乎的一片。不过游戏系统还不错。主角可以更换武器，在右上角还显示雷达。让被敌人发现时，敌人头上也会出现叹号哦。



Mario Balls 2005

作者：Nicolas Robert　　类型：PUZ

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/MarioBalls2005.zip



虽然游戏标题中打着马里奥的旗号，游戏开头画面也挂着马里奥叔叔的画像，可到了游戏中才发现除了几幅图片外基本没有关联。游戏的创意应该来自贪食蛇，不过玩法却完全不一样。排成一列的小球会沿着固定轨道运动，玩家要在球到达终点前将所有的球都消除。

FF2A

作者：Ethos　　类型：RPG

下载地址: http://my.163.sd.cn/down/gba/ff2.zip

以FC版《最终幻想Ⅱ》为蓝本制作的游戏。看来作者肯定是《FF Ⅱ》的超级Fans，想用自己的力量来实现构筑游戏世界的梦想。作者以场景为单位制作游戏，每次发布的版本场景都不一样。游戏还仅停留在场景复制阶段，人物在里面只能四处走动，不能干其他事情。



Crazy Racer 3D

作者：Mikegba 类型：RAC

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/crazyracer3d.zip

俯视点的赛车游戏，采用了3D即时演算，建筑物和树木的效果不错。游戏有单人、时间挑战、联机三种模式。游戏操作挺特别，十字键的左右控制赛车前进方向，B键前进，由此也造成了操作感特别差。不过游戏中的几首摇滚乐很耐听，和主题结合得很好。



Elements Of Darkness

作者：Acetylene 类型：ACT

下载地址：http://my.163.sd.cn/down/gba/ElementsOfDarkness.zip



横过关动作游戏，玩家操纵一位女侠深入幽灵地带冒险。游戏气氛很压抑，幽灵、僵尸、骷髅无处不在。游戏画面做得挺精致，背景层次丰富，一些怪兽也够大。玩家可以选择任意关卡开始，共有十八个关卡。游戏已经接近完美，参与制作的人员有十多位，集体的力量就是大啊。

GP32篇



从GB、GBC、GBA到NDS，任天堂的掌机一直都不是同期机能最强的，GBA黄金时期曾出现的GP32主机大家还都记得吧？GP32的游戏不多，但也有同人游戏！这在非主流掌机上倒是很少见的。

SmashGpsp

作者：mATkEUpON　　类型：ACT

下载地址：http://membres.lycos.fr/matkeupon/demo/smash/SmashGp04d.zip

以N64《任天堂明星大乱斗》为蓝本的游戏，这也是作者在GP32上的第二款作品。游戏集合了众多明星，不仅包括任天堂的马里奥、路易，甚至还能看到索尼克的身影。游戏运行流畅，在GP32上能达到60FPS的速度。游戏系统很完善，有Time、Lives、Survival等三个模式。



Hexen for GP32

作者：A600 类型：FPS

下载地址：http://www.gp32x.de/cgi-bin/cfiles.cgi?0,1,2,0,20,942

经典PC游戏的GP32移植版。游戏属于FPS类型，但不再是射击，玩家要通过魔法攻击敌人。画面采用2D和3D结合的方式，2D部分看起来很精美，发动魔法时给人以震撼的感觉，不过3D部分有点粗糙。游戏只是移植了原作的很少一部分，希望作者能再接再励！



Rise of The Triad GP32



作者：TDP　类型：FPS

下载地址：http://gp32emu.dcemu.co.uk/GP32_Rise_of_the_triad_v10.zip

同样是电脑上经典FPS的移植版。游戏的3D效果只能说一般，马赛克比较严重，并没有比原版游戏做出加强。游戏中过于繁杂的按键经常让人手忙脚乱，A是开火，B是开门，L和R分别为左转或右转。系统和原作基本一致，武器更换等都被保留下来。

NDS篇

NDS和PSP的同时到来，给掌机游戏带来了全新的格局和不同的理念，拥有双屏触摸屏的NDS自然在玩法上更有新意，那么NDS的同人游戏对此应用得又如何呢？看看便知。



Don Simon

作者： fr3nd　**类型：** PUZ

下载地址： http://fr3nd.net/stuff/projects/DonSimon/DonSimon-1.1.zip

真正的掌机粉丝应该很熟悉，世界上第一台掌机内置的就是这个游戏。游戏中共有四种颜色的灯，电脑预先闪烁一遍，玩家再按照刚才的顺序操作。随着游戏的进行，闪烁的次数会越多，可以大大考验你的记忆力哦。另外，由于支持触摸屏，因此也就不像其他版本来按键操作了，玩起来手感不错。

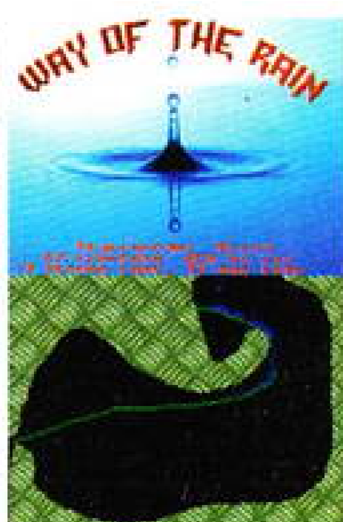


Wayof the Rain

作者： Seddy　**类型：** ACT

下载地址： http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/WayOfTheRain.rar

充分利用NDS触摸屏的游戏，玩家用触控笔画出线路，让水流可以流到特定地方。游戏创意不错，只是实际操作起来有点困难，而且没有背景音乐。关卡还算丰富，各种不同地形都有。要在水流出之前，画出一道合适的线并不是件容易的事哦。





OMalone

作者： Alx　Mvx　**类型：** PUZ

下载地址： http://omalone.free.fr/download/compteur.php3?soft=Wifime

规则独特的棋类游戏，开始小超还以为是FTG。不仅可以单人玩，还支持双人游戏。游戏画面非常亮丽，音乐也不错。有八位角色可以选择，每位角色的能力都不相同，而且还有一位隐藏角色。游戏完成度很高，看来作者水平不简单！

Duck Hunt

作者： Phantom　**类型：** STG

下载地址： http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/Duck_hunt_sound.ds.zip



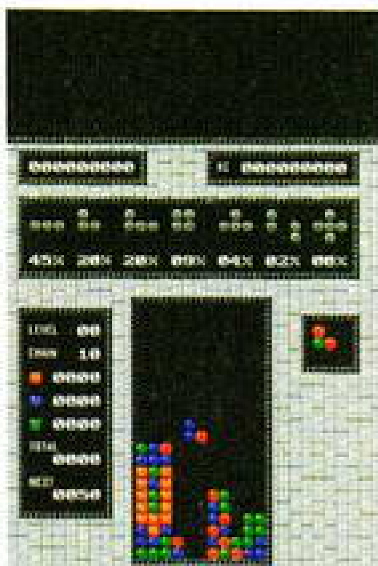
FC经典光枪游戏《打鸭子》的NDS移植版，画面和音效都一模一样，真是感动啊！配合NDS的双屏，游戏视野更加广大。当鸭子从下屏飞出的时候，玩家要利用触摸笔控制准星去射击。如果没有击中，鸭子就会飞到上屏，猎狗就会发出那经典猥琐的变态笑。

Flux

作者： Rize　**类型：** PUZ

下载地址： http://www.endloopstudios.com/flux/assets/flux.ds.gba.zip

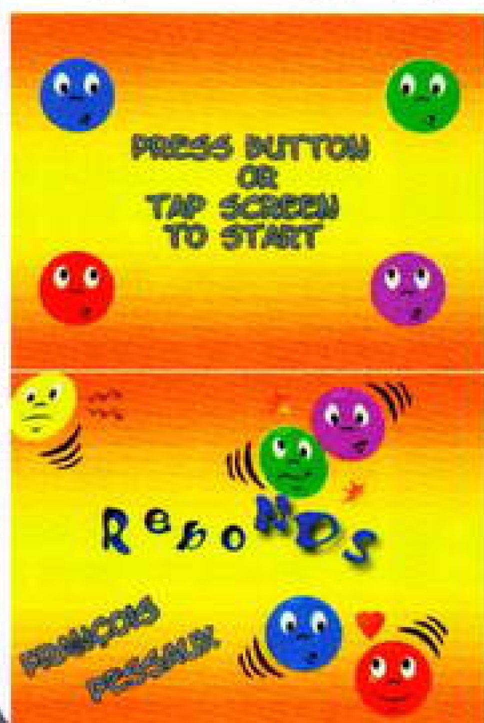
落下方块类游戏。刚开始，小超以为和《俄罗斯方块》差不多，玩过之后才发现规则并不相同。玩家要将相同颜色方块组合在一起消除，消满50行后，会进入下一关。上屏显示游戏信息，其中有各类型方块出现次数的百分比。游戏已经很完善，喜欢方块游戏的玩家可以一试。



RebonDS

作者： Didou　**类型：** ACT

下载地址： http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/ReboNDS_1_1.zip

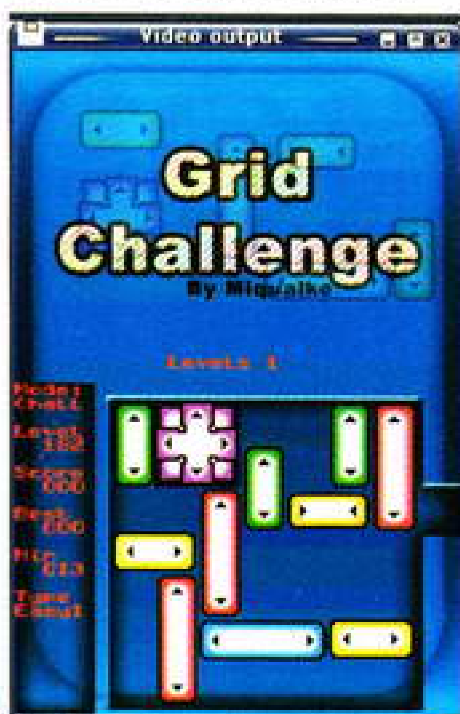


玩家需要把小精灵用触摸笔圈起来。标题画面中的小精灵很可爱，但到了实际游戏中就变成了圆球，视觉大打折扣。游戏有普通和街机两种模式，操作都很简单，只要用笔不停地划就可以过关，没有什么难度。

Grid Challenge

作者： Miqualke　**类型：** PUZ

下载地址： http://miqds.free.fr/uploads/GridChallengev0.9.rar

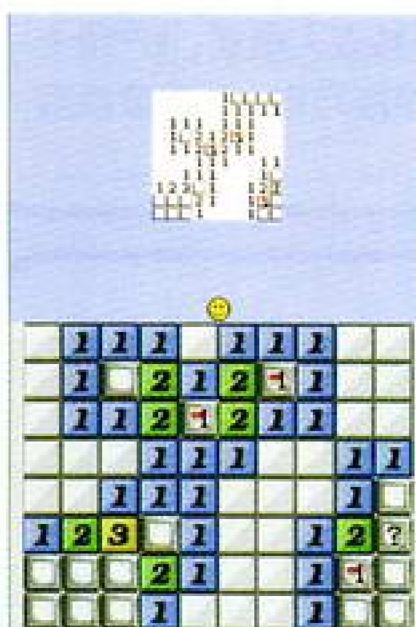


很像《华容道》的小游戏，你需要把方块移动到右侧的出口处。游戏中只有紫色方块可以随意移动，其他方块只能按照箭头标识的方向移动。象黄色方块只能左右移动，绿色方块则只能上下移动。这样的设定使得游戏难度非常高，考验智力啊。

Minesweeper

作者： ruuvisca　**类型：** PUZ

下载地址： http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/DSminesweep.nds



挖地雷游戏，规则和Windows版基本一致。玩家要翻开砖块，根据数字确定地雷的位置，并插上红旗。因为利用了触摸屏，所以操作感不错。只要用触控笔一点就可以翻开砖块。按住L键，再点则可以插上红旗。游戏上屏显示缩略图，很体贴的。

iQUIZ

作者： Seddy　**类型：** PUZ

下载地址： http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/iQuiz.rar

益智类问答游戏，上屏出现问题，玩家通过触摸屏输入相应的问题答案。回答错误的话，屏幕会闪烁红光。问题以英文表述，理解起来并不困难，只是问题大多很刁钻，比如关于《星球大战》角色的问题。汗！小超可是一个问题都没回答上来。



Yoshis Bad Brother

作者： Seddy　**类型：** ACT

下载地址： http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/YoshisBadBrother.rar



既然有瓦里奥，那自然也有坏耀西。玩家要操纵坏耀西翻越重重障碍，不过目的究竟是什么呢？作者并没有说明。除了跳和跑外，坏耀西还可以通过点击触摸屏发射子弹。游戏速度很快，按方向键的上为跳跃，感觉真是别扭。

DS Lair

作者： Tony Savon　　**类型：** ACT

下载地址： http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/dslair.zip

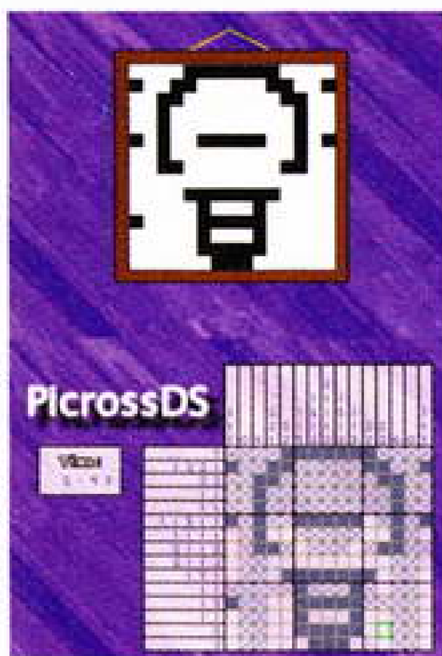


根据经典电脑游戏改编，玩家控制主人公进入古堡冒险。游戏玩法很简单，玩家在适当时刻做出相应动作即可过关。游戏中的动画可以用华丽来形容，最让人惊讶的是播放非常流畅且没有跳帧。上屏画面比较单调，黑压压的一片，显示按键提示等信息。

PicrossDS

作者：Cidrick 类型：PUZ

下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/picrossds03.zip



画图游戏，玩家根据方框四周的数字提示，将相应的方格涂上颜色，所有方格连起来则构成一幅简单图画。多年前GB上曾有类似的游戏，如今在NDS上复活自然倍感亲切。游戏共有150关，所画出来的图形也是千奇百怪。而根据数字找到对应方格更是件费脑筋的事。

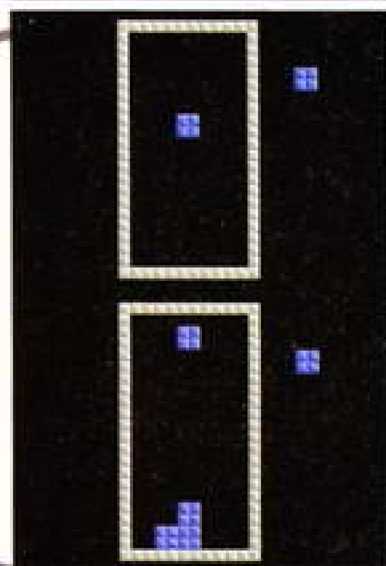
Casse Brique

作者：BeerSleep类型：PUZ

下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/breakout.zip



风格独特的打砖块游戏。游戏背景设在坟地古堡前，挡板是躺着骷髅的棺材，给人挺阴森的感觉。击中特定砖块，会掉下骷髅头或者骨头，吃到后能加快速度。游戏充分运用了NDS的上下屏，砖块在上，挡板在下，视野非常广阔。



Tetris DS

作者：DesktopMan 类型：PUZ

下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/tetris12.zip

《俄罗斯方块》的NDS移植版，同时也是最早通过PasseMe设备在NDS上运行的第三方软件之一，值得纪念的作品。游戏和普通的《俄罗斯方块》一样，包括规则和出现方块的种类都没有变化。游戏还支持双人模式，1P用十字键控制方向，L键变换方块；2P则用A、B、X、Y控制方向，R键变换方块，即使只有一台NDS也可以双人同乐。

Stupid GolfDS

作者：LiraNuna 类型：SPG

下载地址：http://www.pdroms.de/database/files/Nintendo_DS/Games/SGolfDS.zip



高尔夫游戏，玩家只要将球击进洞中就算胜利。游戏操作特别，完全利用触摸屏控制。玩家以球为中心划一条直线，球就会沿着划线方向运动。而击球的力度则用线的长度来控制，线越短，击球力度就越小，离球洞较近时一定要划短线。每关的不同之处仅在于球洞位置的不同，让人乏味。

Antarex DS

作者：pocket_lucho 类型：STG

下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/AntareX%5B1%5D%5B1%5D.nds.rar



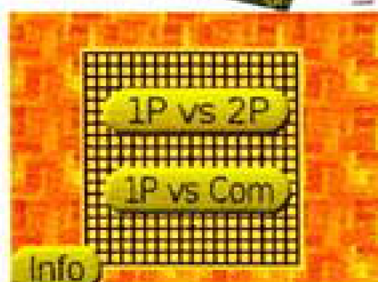
画面不错的飞行射击游戏。游戏有经典、左手、双人、触摸屏四种模式，分别对应不同的操作方法。不过使用触控笔操作时飞机的移动速度太快，感觉反而不好。游戏中红色敌机一弹就可以击落，蓝色敌机则需多打几次。

DS Go

作者：Jandujar 类型：PUZ

下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/dsGo-nds.zip





围棋游戏，喜欢围棋的玩家不要错过哦。游戏分成单人模式和双人模式，玩家可以和电脑对战也可以和自己的朋友对战。游戏中按Select可以PASS，让对方下子。可惜的是下棋的时候不支持触摸屏，只能通过按键控制，而且游戏没有背景音乐，只有单调的“哒哒”声。

Teenage Queen

作者：Foxy　类型：PUZ

下载地址：http://www.foxysofts.com/includes/download.php?wf=56&fc=7&PHPSESSID=6477eb640db91a9473ba53135dc22bc4

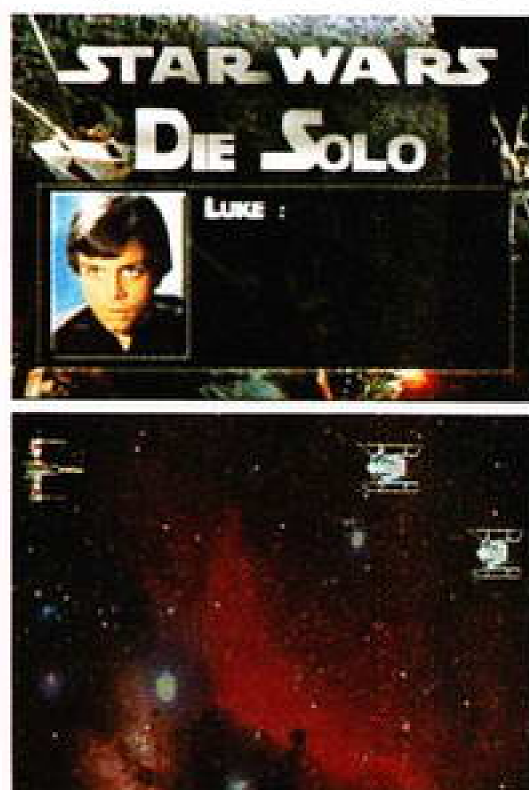


类似十三点的纸牌游戏。玩家要根据手中扑克牌的花色赢取点数。游戏最大的特点在于其画面的独特性，有浓浓美国漫画味道。对手迷人的眼睛和我方握牌的那双粗壮的手让人过目不忘。不要小看美女对手哦，人家的牌技是很厉害的。游戏中上屏只是显示对手的画像，如果能多显示一些信息比如规则提示就好了。

Star Wars Die Solo

作者：ChavaDS　类型：STG

下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/ChavaStarWars.rar

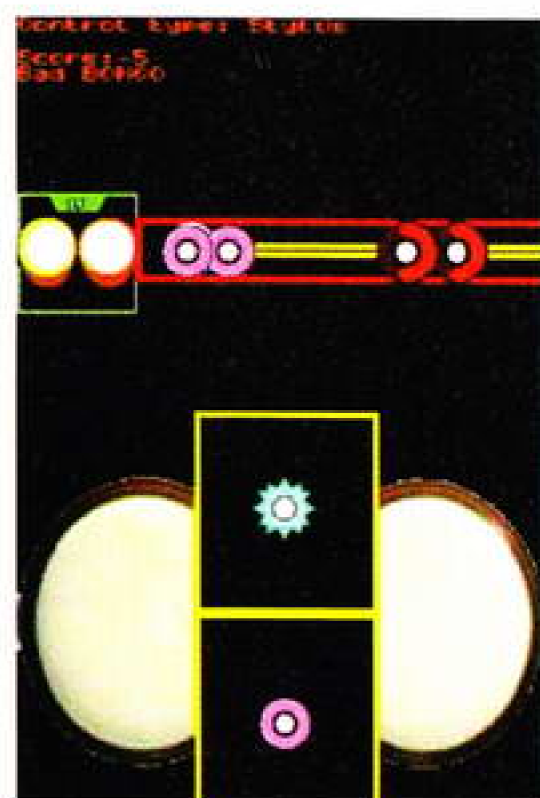


以《星球大战》为原型的射击游戏。玩家要控制战机击退帝国侵略者。游戏操作简单，用触摸笔控制飞机上下移动，A键为开火。游戏操作感恶劣，速度过快，有点反应不过来的感觉。不过《星战》的明星卢克在开头会说上几句，冲这点星战粉丝也要玩啊。

DS Bonga

作者：Miqualke　类型：ACT

下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/DSKongaV0.5.ds.gba



以大金刚为主角的敲鼓游戏，玩家要根据音乐节奏和屏幕上的提示按下触摸屏。不过游戏中只有一首乐曲，而且时间很短，让人意犹未尽，再多几首歌就好了。用触摸屏玩音乐游戏的感觉非常不错，期待《太鼓达人》的NDS版。

DSHeretic

作者：jmva16　类型：FPS

下载地址：http://heretic.drunkencoders.com/dsHeretic%200.3.zip



第一人称射击游戏，游戏3D画面非常不错，比起商业游戏也毫不逊色。玩家操纵主人公在地牢中冒险。游戏具备了FPS的一切特性，包括视点转换、武器变更等等，都做得不错。上屏显示游戏画面，下屏显示地图。除了使用触摸屏移动外，还要配合按键作出开门、射击等动作。

PSP篇

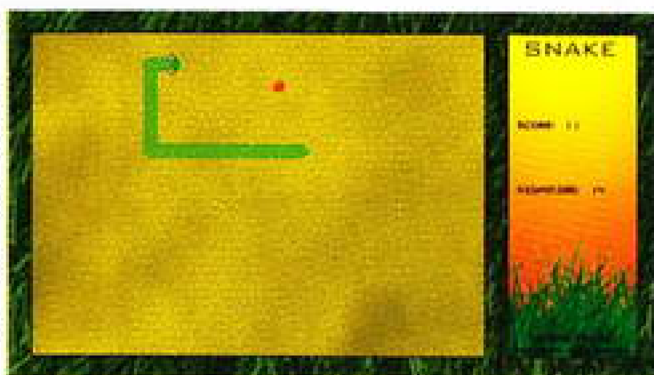


自GB诞生以来，第一款真正打破任天堂独霸掌机市场的就是PSP了，强大的机能是其利器之一，有强大的机能作后台，以前一些想都不敢想的游戏也通过同人游戏作者出现到了PSP上。

Snake PSP

作者：Shine　　类型：PUZ

下载地址：http://www.frank-buss.de/tmp/snake.zip



运行于PSP上的贪吃蛇游戏，玩家控制绿色的小蛇去吃掉红色的苹果。游戏有三种速度可调，而且还有草地、沙漠等多种场景。至今游戏已经进行了四次更新，最初的V1.0版画面非常拙劣，蛇和苹果分别用绿色和红色方块表示。再看看画面亮丽的V2.0版，作者进步真大！

Sennin Game

作者：MAGiC TOUCH　类型：ACT

下载地址：http://magictouch.no-ip.com/cgi-bin/filesafe/tfsafe.cgi/gba/senninv002.zip



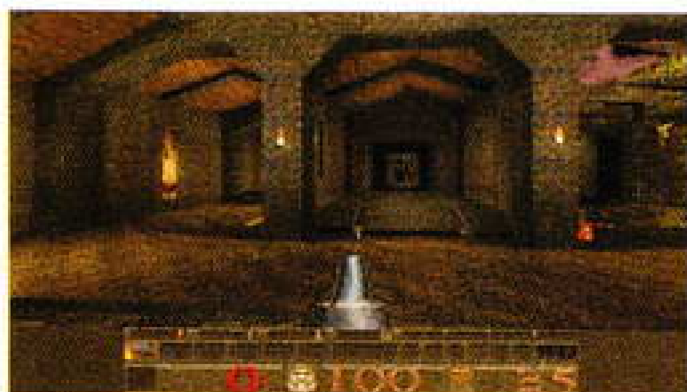
日文名为《仙人游戏》，由MAGiC TOUCH开发。玩家要操纵蓝衣仙人驾着云彩去冒险。目前游戏已经更新了两版，第一版的容量为132KB，第二版因为增加了大量内容而使容量上升为5.34MB。官方只提供了适合1.0版PSP运行的程序，1.5版的玩家还需要转换一下。

Quake PSP

作者：PacManFan　　类型：FPS

下载地址：http://home.comcast.net/~shernandez1337/QuakePSP.zip

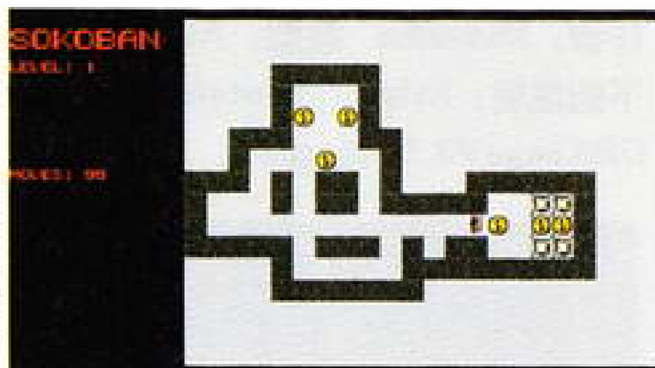
著名电脑游戏《Quake》的PSP移植版。游戏再现了原作的精髓，3D建模也不错，而且是全屏显示。大概借用PC原版贴图的缘故，画面上能清楚地看到不少色斑。在333MHz下，游戏能全速运行，但不支持声音和联网。遗憾的是作者因为忙于PSPSOne项目，已经暂停了此游戏的开发。



Sokoban

作者：Goblindojo类型：PUZ

下载地址：http://psp-news.dcemu.co.uk/files/pspsokoban-0.9.tar.gz



类似《推箱子》的游戏，不过进行了角色大更换。玩家操纵红衣女孩将钱币推到指定位置。游戏共有85关，你可以从第一关开始，也可以自由选关。比起传统的《推箱子》游戏，本作更为复杂，如果能玩到最后一关也算是顶尖高手了。不过游戏画面实在太简陋，希望作者能加强。

PSP Chess

作者：cwbowron 类型：PUZ

下载地址：http://bace.bowron.us/pspchess.zip

PSP上的国际象棋游戏，操纵自己的棋子去吃掉对方吧。游戏操作比较复杂，基本用上了PSP的全部按键。L键是退格，R键则是前进一步，右边的方块、圆圈等键则用来选择棋子。游戏最新版本是V0.31，系统上已经很完善，喜欢国际象棋的朋友不要错过。



JzBMSPlayer

作者：Shiroimakeinu　　类型：ACT

下载地址：http://psp-news.dcemu.co.uk/files/67JzBMSPlayer_051124.zip

PSP上的《Beatmania》游戏。玩家要根据音乐节奏和屏幕提示按下相应的按键。游戏画面不错，很有现代感，定制性也很强。玩家可以去http://www.brianpowellmusic.com/bms.html下载BMS格式的音乐，放在游戏BMS文件夹中。游戏皮肤也可以定制更换。



Sinobi



作者：Nyan　　类型：ACT

下载地址：http://bu-nyan.m.to/psp/sinobipsp.zip

由日本玩友开发的忍者游戏，玩家要操纵身着紫衣的小忍者去英勇杀敌，而敌人却是毛毛虫、苹果之类的东东。游戏中忍者可以使用飞镖等武器。游戏画面清新，有早期FC游戏的风格。可惜的是游戏并非全屏显示，看着周围的黑框感觉很别扭……

Doujin puzzle game Tail-tale

作者：Fumikick　类型：PUZ

下载地址：http://www.fumi2kick.com/psp/tt_trans_c_051002a.zip



日本朋友开发的益智类游戏，玩家把同种颜色的方块排列在一起即可消除。游戏原本是Windws和MAC平台的作品，作者用C语言移植到PSP上可谓非常不易。游戏风格清新，画面细腻，MM更是可爱无比。虽是全屏显示，但实际游戏画面却很小，如果改成纵向游戏，相信效果会好点。

Beats of Rage PSP

作者：Wiki　　类型：ACT

下载地址：

http://psp-dev.org/pukiwiki/index.php?plugin=attach&refer=Beats%20of%20Rage&openfile=bor001.zip



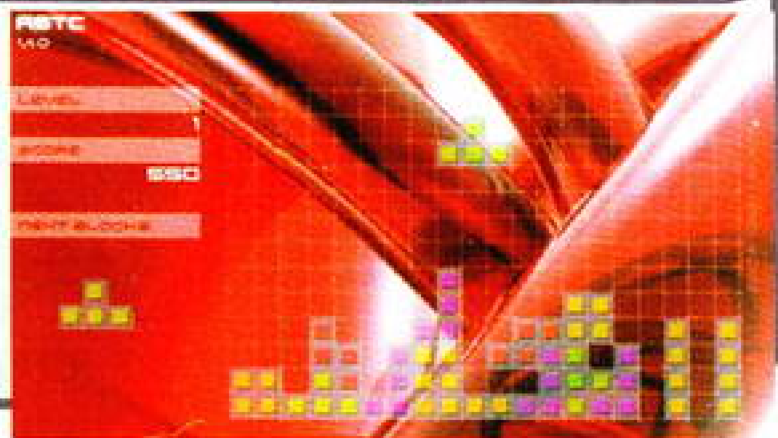
电脑版MUGEN《KOF》同人游戏的PSP移植版。游戏借用了电脑版的文件，不过因为作者只有32MB的记忆棒，所以把音乐文件删除了。如果大家想加入音乐，需要到http://www.segaforums.com/senileteam/bor.php下载文件，并改名为bor.pak。游戏手感不错，最重要的是有N多“《KOF》系列”的人物出场哦。

ASTC

作者：Elka　　类型：PUZ

下载地址：http://psp-news.dcemu.co.uk/files/astc%20v1%5B1%5D.0%20beta.rar

PSP上的《俄罗斯方块》游戏。游戏画面不错，还用到了半透明效果。刚开始小超以为是类似《音乐方块》的游戏，因为画面实在太像了，后来才发现是《俄罗斯方块》，呵呵。不过因为变成宽屏，所以游戏感觉也不一样，赶快试试吧。



Doom 1 & Doom 2 PSP



作者：Lantus 类型：FPS

下载地址：http://psp-news.dcemu.co.uk/files/Doom-PSP-v0.04-SS-b5.zip

经典电脑游戏《Doom》1代和2代的合集游戏。作者沿用了电脑版的贴图文件，所以在PSP上不能满屏显示，但3D效果还算不错。游戏忠实地移植了原作，场景和系统都没做大的改变。自2005年6月发布第一个版本来，现在已经进行了六次更新。

一口气介绍了这么多同人游戏，不知大家有没有找到自己心仪的作品。随着NDS、PSP开发环境的完善，相信会有更多更好的同人游戏出炉。最后让我们向同人游戏作者们道一声“辛苦啦”！

文 海文



《EXIT》可算是近期PSP上难得一见的优秀解谜类动作游戏。精美细致的画面，细腻逼真的人物动作，个性十足的音乐都让人过目难忘。多达100关的内置任务以及厂商不断放出的下载任务更是让我们看到了厂商的诚意。这些都是我们不应错过这款优秀作品的理由。

玩家在游戏中将要扮演逃生专家Mr．ESCAPE进入各种充满危险的建筑物中，利用自己的冷静和智慧解救出那些被困在建筑物内部的人们。游戏的规则非常简单，只要在每一关的规定时间内将版面内的所有被困者安全带到本版的出口处即可。不过在危机四伏，遍地机关的建筑物内想要保证所有人的安全还真不是一件容易的事。就让我们从最基本的操作来开始熟悉本作吧。

基本操作	
方向键	控制Mr.ESCAPE的行动
滑杆	控制游标的移动
○键	动作键
×键	跳跃键
□键	拿取道具、使用道具
△键	游标的确定键
L键	在跟随和停留间切换同行者的行动模式
R键	按住后再按方向键为跑动
START键	暂停
SELECT键	显示地图

掌握每一种动作的性能

在危机四伏的建筑物内展开救援行动，一定要步步为营，稍有不慎的话别说是救人了，自己都小命难保。根据周围的情况，采取最合适的行动就是在险境中顺利探索的基本要求。

走动　方向键左右

按住方向键就可以让Mr.ESCAPE进行移动，游戏中最常用的移动手段。

跳跃　×键

跳跃可以跳过一些不是太宽的沟壑，同时也可以借助垂直跳跃来爬到一些比较高的平台上。



奔跑　按住R键后按下方向键左右

比走动的移动速度更快，不过奔跑的惯性较大，因此再一些需要精密移动的场合最好不要使用。



大跳跃 奔跑时按×键

主要用途是越过一些较宽的沟壑，要注意的是大跳跃时的按键与实际作出动作之间的时间差需要熟悉。



爬行　按方向键↓伏下后再按→←键

场景中有一些狭窄的通道必须要爬行才行通过，此外某些场景中会有浓烟弥漫在房间中，吸入浓烟会加速时间的流逝，这时也必须要爬行来避开浓烟。爬行状态下无法跳下平台，这一点也要注意。



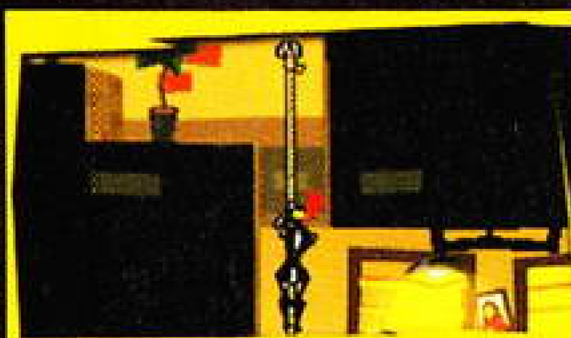
拿取及使用道具 当Mr.ESCAPE移动到画面上的道具附近时按一下□键就可以拿取道具，再按一下□键则为使用道具。当有同行者在附近时靠近他们按一下□键则能将道具转交（或交换）给同行者，由于游戏的系统规定一个人物只能拿取一个道具，因此将道具合理地分配给不同的同行者是非常重要的。

攀爬

在箱子或平台下方时按↑键就能让Mr.ESCAPE爬上箱子或平台，攀爬的动作能够和跳跃配合使用。

上下楼梯

走到楼梯或梯子附近时按↑↓键就可以上下楼梯了，需要特别提醒的是绳子只能在降下时使用，并不能沿着绳子向上攀爬。



降下　在平台边缘时按↓键

游戏的系统规定从较高的地方落下会GAME OVER，因此想从较高的平台上下到地面时就最好采用比较安全的方式，从高台上忘我地跳下而扭伤脚脖子想必是各位读者小时候都经历过的事……



推箱、开门、按动机关　○键

○键在游戏中的应用十分广泛，除了上述的几条之外，在帮助小孩爬上平台或是将成年人拉上平台等动作也都以○键来完成的。

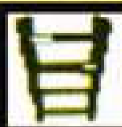


灵活使用版面内的各种道具

在封闭的环境中，一切可以利用的工具都是十分宝贵的。不要忘了尽可能地找到并好好利用你所能找到的一切东西。记住，有时一块破旧的木板或是一条脏兮兮的绳子就能为好几个人连接起一条从地狱通往天堂的生命通道。



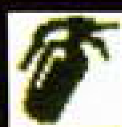
钥匙 用于打开上锁的门，一把钥匙只能开一把锁。



绳梯 在有挂环的地方使用可以放下绳梯，不过一旦放下是无法回收的。



绳索 在有挂环的地方使用可以放下绳索，所有人都只能沿着绳索下滑而不能顺着绳子向上爬。同样无法回收。



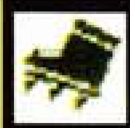
灭火器 可以一次熄灭LV1和LV2的火焰，或是将LV3的火焰降为LV1，使用后即消失。



锄头 可以破坏瓦砾以及一些特殊的墙壁，随着使用者的不同使用时的效率也会有所浮动。



木板 在一些特殊的沟壑处可以放下木板做为桥梁，这样就可以使无法进行大跳跃的同行者门顺利通过。无法回收。



钉鞋 可以避免在结冰的地面上打滑，取得后自动使用。



手电筒 在暗处可以照亮周围的环境，取得后会自动使用。

了解你所要帮助的对象以及他们的能力

记住下面这些人，让他们活着出去才是我们最终的目的。还有就是记住他们擅长什么、不擅长什么，这样才不致于在分配给他们干一些力所能及的活时闹笑话，当然，对于伤者，我们就不要再强求他了。

年轻人 与Mr.ESCAPE能力最为接近的同行者，不过不能进行大跳跃。



成年人 成年人力气很大，可以推动一些挡路的大铁箱，由于身材的关系，成年人要想爬上高处的话必须要两个人的帮助才行，同时也无法进入一些比较狭窄的地区。



小孩 小孩没有什么力气，同时由于身材矮小所以爬上或跳下一些高度差较大的平台时需要大人的帮助。小孩子的优势则在于较轻的体重可以让他们顺利走过一些无法承受太大重量的地面，并且一些狭小的通道也只有小孩才能通过。



伤者 伤者没有行动能力，Mr.ESCAPE或者是其他的同行者(除小孩之外)可以背着重伤者移动，但是这时就无法奔跑，也无法进行一些攀爬之类的动作。遇到担架时则可以将伤者放在担架上，推着担架再走的话移动速度就会快不少，但是仍然无法爬上有高低差的地形。



和同行者们通力协作

越是在危险的时刻，就越需要人与人之间的合作。一个人的力量毕竟有限，而合作就恰恰能将所有人的力量集合在一起，去完成一些一个人根本不可能完成的任务。当然这也需要Mr.ESCAPE这样的专业人士来做一些统筹和安排，相信我，这并不难，只要动一下滑杆和△键就可以了。

在游戏时推动滑杆，就会看到在画面上出现了一个箭头状的游标。游戏中的很多操作都会和游标挂钩。

游标最基本的应用就是观察周围的状况。将游标移动到画面边缘处时再推滑杆就可以拖动画面，这样就可以观察周围的机关及地形了。按住R键还可以加快游标的移动速度。当然，拖动游标所能观察到的范围也是有限的，和Mr.ESCAPE离得太远的地方就无法观察到了。

向同行者发出具体指令

这是游标最主要的功能，△键为游标的确定键，利用游标和△键就能向同行者们发出许多详细的指令，感觉就像在用鼠标玩即时战略游戏。

同行者检索

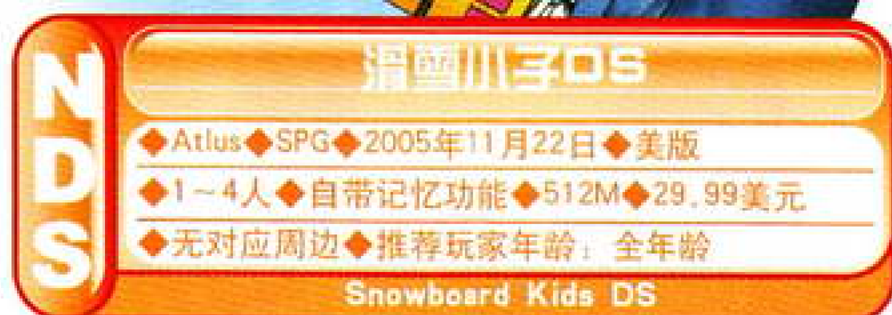
当有同行者跟随玩家时，按住R键再按△键就可以在游标观察范围内自动检索同行者，非常方便。

让同行者移动到某个位置	点击同行者后，再点击目的地。
让同行者拿取道具	点击同行者后，再点击道具
让同行者使用道具	双击同行者头上的道具图标
与同行者交换道具	点击同行者，再点击自己想要交换的道具
让同行者推动箱子	点击同行者，再点击箱子，按住△键不放就可以让同行者保持推动箱子的状态。

这些操作其实非常简单，只要稍加练习便能够很方便地让同行者和Mr.ESCAPE分头行动，各尽其职。

好了，以上就是基本的生存技巧。掌握了这些后就可以向着游戏中的艰难险阻发起挑战了。以早日突破游戏中的100个任务为目标努力吧!





SNOWBOARD KIDS SBK

作为NDS上第一款而且是非常少有的滑雪类游戏，本作的出现可以说给人眼前一亮的感觉。劲爆的音乐、鲜艳的画面、可爱的人设以及新颖的玩法都不禁让人为之叫好。游戏在普通的滑雪竞速的基础上融入了互相陷害的要素，在激烈的竞速过程中，角色们可以使用各种必杀技以及道具来打击对手，这一点有点类似于《马里奥赛车》，而本作的发售又恰逢多人乱斗竞速游戏的鼻祖——《马里奥赛车DS》的发售，所以相比之下本作的光芒不太耀眼，但如果你就这样忽视本作的存在的话，你很可能就错过了一款不错的好游戏哦。好了，下面我们就来看看本作到底有哪些亮点吧。

不俗的画面

本作的画面在NDS的游戏中算是很不错的了，全3D的场景宏大而靓丽，而且各国赛道都各具特色。而人物的建模也比较成功，多边形构建的角色整体看来比较圆滑，没有出现太大的锯齿，相比较之前EA在NDS上出品的几款赛车游戏中车身上粗糙的马赛克现象，本作的表现可以让人看出厂商是比较用心制作的。



◀▼游戏的3D场景宏大而不失靓丽，而且很有地域特色。

角色必杀技



▲丰富多彩的必杀技让比赛格外激烈。

▼惨遭对手陷害，撞到了雪墙上。

与正统的滑雪游戏不同，本作加入了类似《马里奥赛车》那样的乱斗要素，游戏为每个角色增加了各自特有的必杀射击，每种必杀的效果和功能也都不尽相同，而且必杀竟然还能升级，当你将能量槽累计到一定程度的时候就能使得必杀升级，共有三级，升级后的必杀打中敌人时效果当然更强了。

充满个性的角色

游戏中登场的角色都是充满活力的少男少女，外形和服饰都相当有特色，而且在比赛中他们都会说出个性的台词，让玩家感受到他们鲜活的形象，比如一身女忍者打扮，扎着两个羊角辫的小女孩小雪（KOYUKI）一看就是日本人，说着一口地道的日语，在游戏中经常听着她那稚气的声音：“干吧爹”、“伊库作”“豁多泥，呀达”，可爱极了。

SLASH

速度	★★★★
转向	★★★★★★
花式	★★★★★★
必杀技威力	★★★★★★★
必杀技	Lightning Bolt（闪电），打中后能使对手短暂的麻痹。

BRAD

速度	★★★★★
转向	★★★★★★★
花式	★★★★
必杀技威力	★★★★★
必杀技	Fire Ball（火球），打中对手后能将其弹开到赛道边缘。





NANCY

速度	★★★★★★
转向	★★★★★★
花式	★★★★
必杀技威力	★★★★★★★★
必杀技	Ice Needle（冰箭），打中对手后能使对手整个人冰冻。

JAM

速度	★★
转向	★★★★★★★
花式	★★★★★★★
必杀技威力	★★★★★
必杀技	Shock Wave（混乱波），打中对手后能使对手行动颠倒（操作指令颠倒）。



TOMMY

速度	★★★
转向	★★★★★
花式	★★★★
必杀技威力	★★★★★★★★★★
必杀技	Stinger Pocket（袖珍导弹），打中对手后会产生巨大而夸张的爆炸并能将对手炸上天。



KOYUKI

速度	★★
转向	★★★★★★★★
花式	★★★★★
必杀技威力	★★★
必杀技	Shunken（手里剑），打中对手后能使得对手跌倒。

游戏中还有3名隐藏角色哦，至于如何出现，还是交给大家去研究吧。

空中花式动作

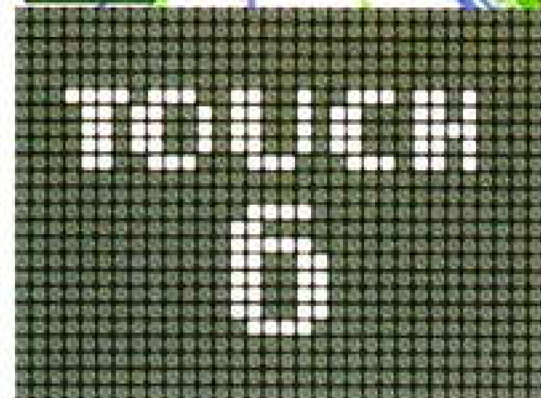
当角色跳到空中时，可以配合按键做出各种华丽的花式动作，如果成功做出动作便可令金钱增加。需要注意的是做动作时一定要注意落地平衡，落地一定要尽量保证滑板对着赛道前方，否则角色很容易摔倒，不仅得不到金钱，还会影响速度。另外，如果跳得高，在空中可以组合各种花式动作，这样可以获得更多的金钱。



空中花式操作	
空中←／→	左右旋转，可回避对手的攻击
空中↑／↓	上下旋转，可稍微提升速度
空中 Y	前抓板
空中 X	左抓板
空中 A	右抓板
空中 B	后抓板

游戏基本操作	
R／A	必杀射击
L	道具使用
十字键	控制方向
Y+ ← or →	快速转向
B 按住不放	蹲下／加速
蹲下状态中松开 B	起跳
↓	减速





超级花式

除了普通花式动作外，在游戏中你还有机会使出比普通花式更加夸张和华丽的“超级花式”。当左下角的 SKB 槽超过一半时，让角色在赛道中特定地点的弹跳板处起跳，此时下屏幕会出现特定的图形或者数字，此时只要快速点击下屏的图形，或者按照出现的数字点击数下触摸屏，就可做出夸张的超级花式动作，当然同样需要掌握好落地技巧。成功的话，金钱会大幅增加，而且角色会全身闪光一段时间。

◀下屏出现“6”的数字，此时要快速点击 6 下屏幕，便可做出超级花式。

威力强劲的道具

除了效果各异的角色必杀技外，游戏中还有各种各样的道具可使用，道具的作用也是多种多样的，有的能给自己加速，有的能陷害对手，灵活利用道具也是取得胜利的重要一环。道具散落在赛道中，用红色的“？”箱子标记，这与《马里奥赛车》中的一样，取得后会随机出现以下的一种。



▶道具都用红色的“？”箱子标记。

	Turbo	红色的喷气加速，持续一段时间，如果跳起后效果消失。
	Nitro	蓝色的喷气加速，持续一段时间，如果跳起后效果消失。
	Invisible	隐身，使用后可以避免被对手发现，当然也可以直接躲避掉一切向你飞来的道具和必杀，不过值得注意的是无法躲避地雷、雪墙等障碍。
	1000T	1000 吨的大秤砣，将对手压扁。
	Parachute	降落伞，在对手身后拖一个降落伞以减慢他的速度。
	Sleep	催眠，使得对手进入熟睡状态，一段时间不能控制。另外，当自己中了这个状态时，可以对着麦克风说话加快清醒速度。
	Fog	雾，使对手的屏幕变成一片雪白。当自己中了这个状态时可以对着麦克风吹气加快雾消失。
	Mine	地雷，在赛道上设置一个地雷，后面的对手撞到后就会惨叫一声被炸上天。
	Wall	冰墙，在赛道上设置一道雪墙，后面的家伙如果来不及躲开的话就会撞得头破血流。

模式解析

游戏的主要模式有三个，分别是世界巡回挑战赛（World Tour Challenge）、障碍赛（Slalom）和BOSS战（BOSS Battle）。

世界巡回挑战赛



▲挑战赛中要与对手中展开激烈的竞争。

老套的关卡模式，需要在每一关完成特定条件后才会出现下一个舞台。值得注意的是根据是否初次接触游戏，此模式共提供了Grade C、B、A三种难度分别给予初级者、中级者和达人玩家们选择。（说是选择其实是一定要按C–B–A的顺序依次爆机后才能选择）在不同的难度等级下关卡的内容和过关条件会发生变化。举个简单的例子，在Grade C难度下是没有BOSS战的，但当难度上升到Grade B的时候关卡中就会加入BOSS战而且电脑AI的智慧以及速度会更快，而且随着难度的逐渐提升关卡限制条件会越来越多，比如有的关卡的会限制使用道具，而有的关卡则会限制使用必杀攻击等。

障碍赛



▲千万不要漏过了增加时间的圆圈。

在规定的时间内通过收集点数（蓝色的方块）和展示自己高超的滑板技巧来尽量获取高分的模式。值得注意的是此模式下尽量收集补充时间的道具（带有颜色的圆圈，红色的+15秒左右，蓝色的+5秒左右）。因为只有在规定时间内顺利抵达终点先前的努力才不会白费，要是先前炫耀技术和收集点数攒了无数分，结果却由于时间不够而失败的话，最后只能是竹篮子打水一场空。

BOSS战



▲与难缠的BOSS——白色直升机展开对决。

在滑雪的过程中利用扔雪球打倒BOSS的模式，比赛开始后金钱会不断减少，在越短的时间内打败BOSS，获得的金钱就越多。BOSS的HP在下屏显示，一般都要打四五下才行。BOSS战的关键就是尽量快地积累SKB槽，以便造出雪球，所以就要有效地做出花式，积累SKB槽。一般前抓板或者后抓板能够让SKB槽涨得很快，多多利用。另外要注意，虽然雪球类似于必杀可以升级，但是升级后威力并不会增加，打中BOSS费血并不会增加，所以只要SKB槽涨到出现雪球就尽快发射吧。还需要注意的是，不要冲得太快，赛道距离有限，到达终点时还没有干掉BOSS就输了。

好处多多的商店

在比赛中获得金钱有什么用呢？用处大着呢，玩家可以到商店中购买新的赛道、新的滑板、隐藏角色、隐藏赛道，甚至还有作弊选项。具体如下：

Character	角色类
Hidden Character	购买隐藏人物。
Character Color	购买人物新的服饰。
Shot Type	购买人物的必杀射击能力，其中包括 Bazooka：减少获得必杀射击所需要的时间；Rifle：提升必杀射击的威力，不过再次获得必杀射击所需时间相对要比较长。
Board	滑板类
Board Type	购买新的滑板，其中包括 ALPINE：强调速度的滑板，拥有最快的加速，但操作略差，是适合高手使用的滑板；ALL ROUND：比较中庸的滑板，速度以及平衡性都比较平均，适合初级和中级者使用；FREESTYLE：作弊专用滑板，从高处落地后能不减速。
Board Design	购买新的滑板图案。
Game	隐藏赛道＆其他
New Course	购买各个模式下新的赛道。
Cheat Code	作弊模式，购买后可开启 Option 菜单中的作弊选项。



▲在商店中还可以改变滑板的图案，展现个性，当然图案需要事先购买才行。

关于作弊选项

只要在商店中购买作弊模式，就可在世界巡回挑战赛模式以及对战模式中享受到隐身+必杀射击道具无限+落地不会摔倒等等超爽享受，建议有钱后第一个买的就是这个选项，买了这个后保证无论是菜鸟还是老手每回合都能得第一名，每回合都能赚10000以上的金钱，这样再购买其他选项就事半功倍了。不过值得注意的是此作弊模式在BOSS战的时候无效，所以BOSS战还是要靠各位自己的实力了。



▲有了作弊选项，拿取第一应该轻而易举了。

好了，游戏的介绍到此告一段落，本作虽然乍一看不太起眼，但是玩进去后还是挺有趣的，挑战性很高，也很刺激，推荐大家试试。





GBA
金色卡修！友情的电击 梦幻双人竞技
◆Banpresto◆FTG◆2005年12月14日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
金色のガッシュベル!! 友情の电击 ドリームタッグトーナメント

说到GBA上的对战游戏，大家想到的一定是《拳皇EX》和《龙珠Z 舞空斗剧》等知名作品吧。由于《金色卡修》这部动漫作品在国内的普及和认知程度并不是很高，所以本作并没有引起太大的关注，不过游戏的素质却是十分不错的，错过的话可是十分遗憾的。

文 铭风

故事背景

魔界之王争霸赛是一个以人类世界为舞台，由100名身为候选人的，拥有特殊能力的魔物之子参与的战斗比赛。当人类获得能够发挥魔物之子力量的书后，便能够成为魔物之子的主人。和其组成搭档和其他魔物之子进行战斗，最后剩下的就是真正的魔界之王。而我们游戏中的故事，就是在这个背景下产生的。

游戏中，各个身怀绝技的魔物之子又在作者雷句的招集下聚集在了一起。和自己的朋友一起组成战斗联盟，进行一场盛大的战斗。



模式介绍

雷句杯争夺战	以雷句杯为目标，选用队伍和电脑进行9场对决。
ドリームマッチ	梦幻比试，选用人物自由组队和电脑战斗。
通信对战	使用通信对战线和朋友联机对战。
トレーニング	训练模式。
ミニゲーム	迷你游戏。
ガッシュコレクション	收集品鉴赏。
オプション	游戏设置。



▲杯赛中会随机决定战斗方式。"シングル ルール"会让你选择队伍中的一人出战斗。而"ダブル ルール"则依次决定三场比赛的出场人员。

角色阵容强大

本作的战斗，是由原漫画的作者雷句先生发起举办的，所以最主要的模式就是"雷句杯争夺战"。在这个模式中，卡修和迪奥等敌我双方的人气角色都将出现，共同争夺最强的称号。包括最新篇章出现的人物，本次的战斗队伍总共有18名选手登场。

和善国王队



由卡修和迪奥组成的队伍。卡修的攻击力和迪奥的防御力让队伍的攻守显得十分出色。

最强格斗队



由维林和王利这两个格斗家组成的特殊队伍。战斗中会带给对手怒涛般的攻击。

华丽的战斗

本作的战斗手感和前作相同，普通攻击可轻易形成连击。原作中最大精彩之处，便是每个魔物之子都能够使出多种绚丽的魔法。而在游戏中，用方向键配合技能键也可使出这些技能。当然了，超级华丽的必杀技是绝不可少的。如果你是原作的爱好者，看到这些忠于原著的招数一定会有别样感受。

虽然本次战斗变为了两人组队，但出战的角色依旧只有一位。同时前作中和各个魔物之子并肩作战的主人也退居了幕后，只出现在屏幕的左下方。虽然这样，他们依然能够在战斗中给予主角帮助，那就是很多格斗游戏都有的援助攻击。当积蓄了足够的援助攻击点后，便能呼唤他们。呼唤另一个魔物之子能够给予敌人攻击，而呼唤主人则可共同发动强力攻击。

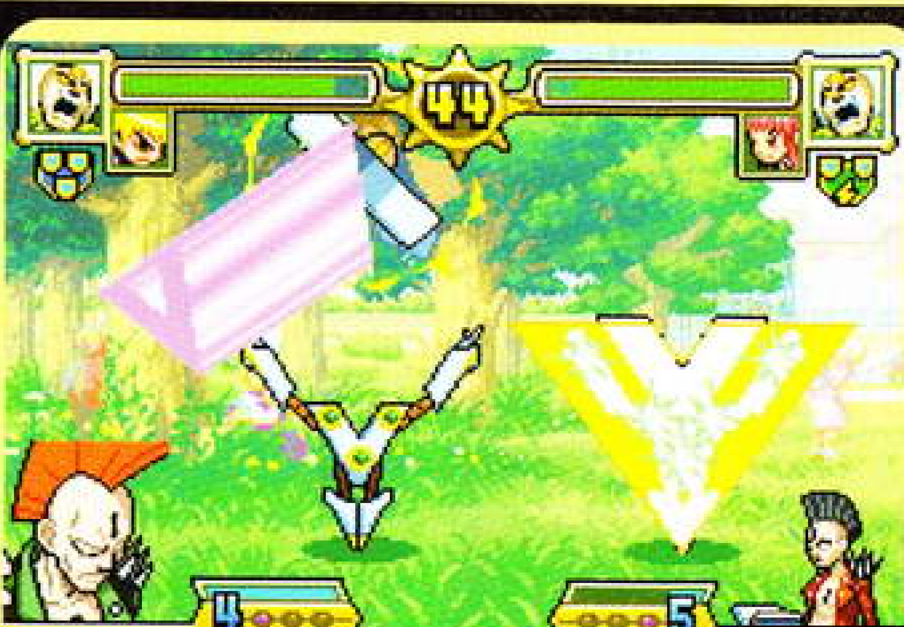




基本操作

A键	跳跃，空中按下+B键可使出特殊攻击。
B键	攻击，连按可形成连击。配合上/下键同时按可使出特殊技。
下键	防御。
R键	魔法技，配合方向键的上/下/前三个键可分别使出不同的魔法。
L键	呼唤同伴进援助。L+R键一起按是呼唤主人共同发动强力攻击。
R+B键	超必杀。必须等能量槽和援助槽都满时才能发动。

▶有的人物发动超必杀需要特殊条件，比如维林需要暴多次气进入最终状态。还有V老大需要点亮身上的灯。



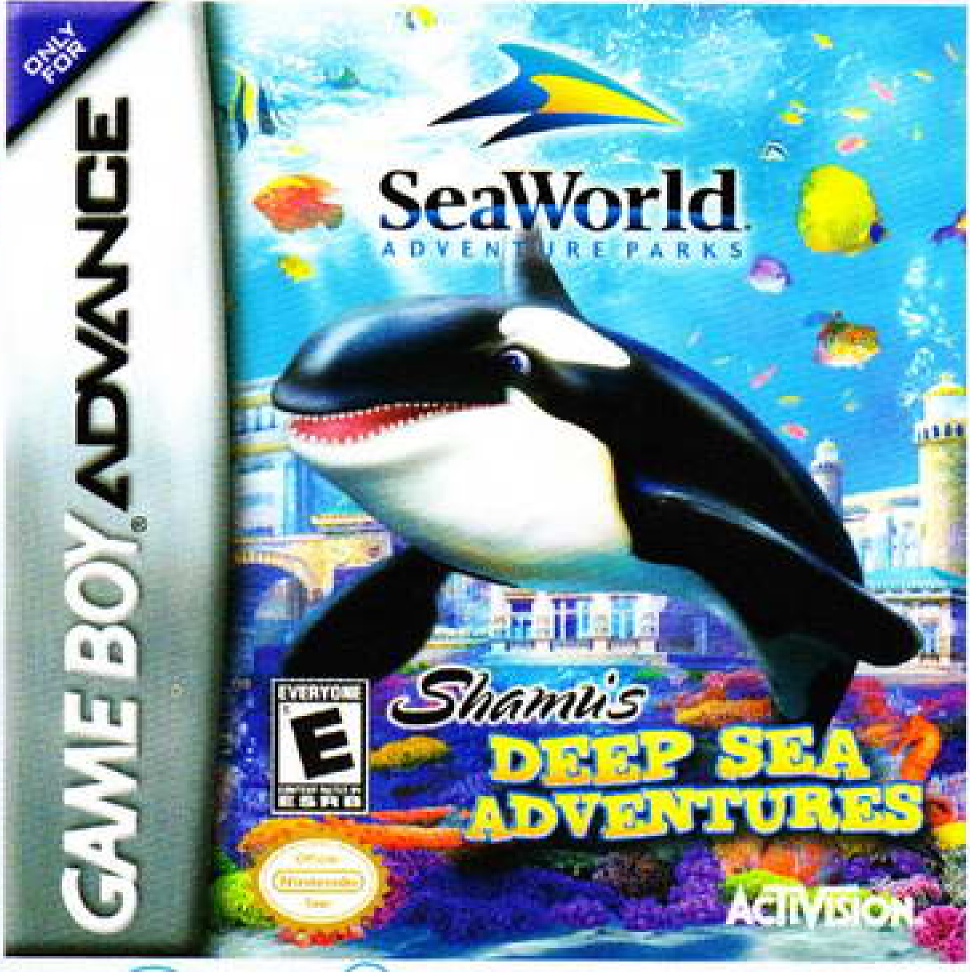


迷你游戏



游戏中除了战斗外还有迷你游戏存在，大都是战斗到一定程度后获得收集品的奖励。游戏的内容都根据原著的故事改编而来，十分有趣。

文 自由　编 LIKY



这款游戏出自擅长制作动作游戏的Activision公司。《使命召唤》、《雷神之锤》这些脍炙人口的优秀作品便是其公司的金字招牌。不过别以为Activision就只会制作一些火暴枪战类的游戏，这次在GBA上便推出了一款充满童趣的海洋冒险游戏。这是一款相当可爱的游戏，你在游戏中将操纵一头充满好奇心的小虎鲸，在被洪水淹没的城市里帮助各种被围困的海洋动物，并且还肩负着打败邪恶海神拯救世界的神圣使命。

GBA　海洋世界　萨姆的深海冒险

◆Activision◆ACT◆2005年11月8日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆32MB◆19.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Sea World Shamu's Deep Sea Adventures

菜单

PLAY	进入游戏
OPTIONS	开/关音效音乐
CONTROLS	两种操作选择
CREDITS	游戏制作者名单
ART GALLERY	鉴赏图片

萨姆的冒险征程







游戏操作

	A操作	B操作
L键	动作键(压水花，推拉石块)	动作键(压水花，推拉石块)
R键	—	强力冲刺/空中翻滚
A键	头部冲撞/跃出水面	—
B键	强力冲刺/空中翻滚	头部冲撞/跃出水面
SELECT键	地图	地图
START键	暂停/退出	暂停/退出
十字键	控制方向	控制方向

可以在主菜单里CONTROLS选项中选择你顺手的操作。

欢迎来到水世界！女士们先生们！请用热烈的掌声欢迎萨姆！

游泳技巧

头部冲撞

萨姆的攻击方式，使用这招可以直接撞飞敌人。



看我颠倒身子游

跳跃技巧

游戏中有时候需要你算准位置跃出水面去触碰一些物体(比如NPC或者是机关)，同时还要完成一个连打的迷你游戏。



要按的快哦

出水技巧

萨姆纵身跃出水面，并可以接一个空中翻滚的花哨动作后潇洒入水，或者也可以按下动作键做一个压水花的动作。



动作技巧

游戏中萨姆需要触动一些开关或推开石头才能达到新的水域。





冒险部分



水晶数量，其实也就是你的HP，只要拥有至少一颗水晶就不会GAME OVER。

你所找到的道具。冒险中萨姆需要帮同伴找各种各样的道具。

敌　人

萨姆在水中会碰到各种各样的海洋生物。比如，对你造不成太大威胁的深海鱼和乌贼，你可以直接用头撞飞它们。不过电鳗和膨胀鱼就比较麻烦，前者会放电，在它停止放电的时候搞定它；膨胀鱼是主动进攻型生物，会膨胀身体并用身上的尖刺来伤害你，小心躲避它吧。不过在水中最恐怖的还是变种大章鱼啦，被它几条强有力的触手抓到就不好玩了。

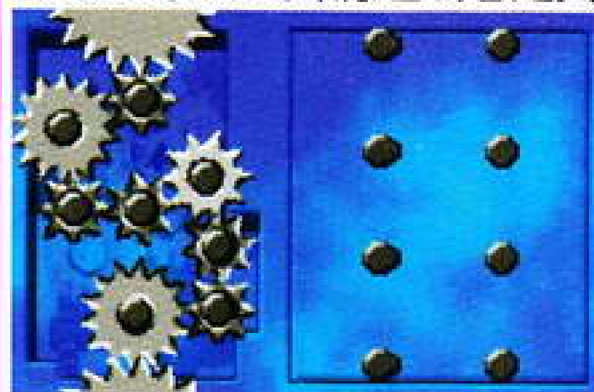


▲我代表可怜的海洋同胞们惩罚你。

解　迷

在冒险途中，你可以直接撞开阻挡你的水泥柱，推开大石块。如果碰到厚重的岩石门，你就要想办法去找钥匙或者是找到开门机关。不过有时候只需要通过装齿轮或拼图的小游戏就能通过。

▲拼图游戏。



◀解迷是有时间限制的哦。

收　集

冒险中能收集宝箱，游戏中共有101只宝箱。而你需要拿到4个宝箱拼图才能真正获得一个宝箱。除了寻找宝箱以外，还能收集石碑。游戏中共有30块石碑。当你收集满20块石碑后，便能开启第12关，挑战最终BOSS——邪恶海神，战胜它后便能得到最后一块亚特兰蒂斯石碑。



以GBA的机能来模拟海洋世界确实很困难，对水的描绘可以说是简陋，只有当萨姆摆尾冲刺时所产生的气泡才能让你感觉到一丝海洋的气息。不过其不俗的操作却弥补了画面的遗憾。不管是在水中穿梭，还是跃出水面进行跳跃翻滚，这些动作是那么的自然流畅。总之，本作做为一个休闲小品级游戏，还是值得我们在闲暇的时候去放松一下的。

它们是我们人类的朋友

文 译雨　编 马修



最近欧美流行文化好像很看好"丑"……史莱克余温未退，又有一个叫起笑蛙(Crazy Frog)火了起来，而且踏遍各个领域，连GBA也未能幸免，GBA上的起笑蛙游戏是一款马里奥赛车式的游戏，游戏中同样有道具的设定，而且都是极具杀伤力的道具哦！有了这些道具，原本紧张激烈的赛车就显得更剑拔弩张了。谁都不敢说自己就是最后的胜者，谁都要小心身后随时可能出现的陷害！

GBA
起笑蛙赛车
◆Digital Jesters◆RAC◆2005年12月16日◆欧版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆16.99欧元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：3岁以上
Crazy Frog Racer

基本操作



A	加速/确定
B	刹车/取消
R	使用道具
方向键	控制赛车的方向
START键	暂停



游戏模式

Tournament
锦标赛模式，游戏目标是在各个赛道中合理使用各种道具，要尽各种手段，取得第一。

Checkpoint Madness
时间模式，与上一个时间模式所不同的是，在这个模式中将是八个选手一起在规定的时间内跑完赛道，难度加大。

Checkpoint Rallye
时间模式，游戏目标是玩家一人在规定的时间内跑完赛道，在每圈赛道中都会有增加时间的标志出现，碰到即可延长时间。

Last Man Standing
战斗模式，游戏目标是使用各种具有攻击性的道具，比如导弹、钢钉等，将其他选手的HP耗尽，最后的生存者为胜者。

比赛选手

游戏中共有八名选手，能力各异，不过从数据上来看，能力分配的并不是很合理的。



	加速 Accel	最大速度 Max speed	转弯 Curve Stab	力量 Power
起笑蛙 Crazy Frog	8	8	10	8
大麋鹿 Big Elk	6	12	8	12
梦想男孩 Dream Boy	10	10	10	10
松鼠 Puschel	12	10	6	6
塔法里狗 Rasta Dog	6	10	6	10
朋克少女 Punk Girl	12	10	12	8
黑手党鸡 Mafia Hen	10	8	12	6
公牛 Toro	6	12	8	12

比赛道具



游戏的一个亮点就是在赛车比赛中加入了道具，各种用途怪异的道具使得赛事变得紧张有趣。这些道具就在赛道中间，只需赛车经过即可获得。需要提醒的是，各种的获得是强制性的，只要赛车一经过，身上的道具就会变成新的道具。

另外注意，道具的效果不具有重叠性，当使用一种道具所产生的效果还未结束时接着使用另一种道具，前一种道具的效果被后一种道具的效果给覆盖，比如使用保护罩时，同时使用其他道具，防护罩效果就会消失，因此，当身上有比较好的重要道具的时候，请玩家权衡是否有使用新道具的必要。

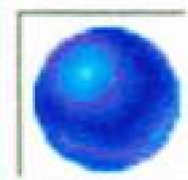


加速器



在比赛中起到决定性作用的道具，它可以使赛车在一定时间内飞速向前，在这个时间段时，玩家不论是撞到墙还是踩到地雷，加速的效果都不会消失，不过在弯道中要慎用。

防护罩



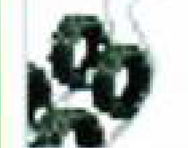
可以防御一切外来攻击，包括导弹、钢钉等等。不过当遇到比自己力量强大的选手时，不具有防御其撞击的能力，而且撞到墙，防护罩也一样无能为力。

轮胎



非常实用的道具，作用是使过弯道好过。在几个弯道比较显著的跑道上更是必用的道具。

四轮胎



作用同“轮胎”，但效果更加的显著。

拳击手套



近身肉搏用的道具，不过与其他道具相比并不是很实用。

锥子



同样是近身攻击道具，在车后轮伸出两把锥子，可以对周围的赛车进行攻击，当身边的赛车较多的时候，将非常的实用。

导弹



远程攻击道具之一，作用是可以给前方的赛车造成伤害，共有五枚。缺点是只能直线攻击，在赛车场上，瞄准有些困难。

跟踪导弹

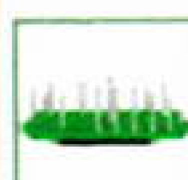


具有跟踪能力的导弹，在很大程度上弥补了“导弹”的不足之处，但问题随之而来——只有一枚。

钢钉、沥青、地雷







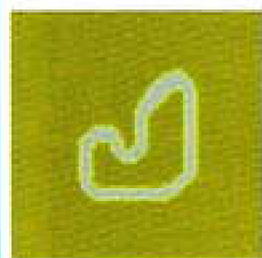
这三种阻碍性道具，虽说样子和名字不同，但是在游戏中的效果是一样，都是阻碍其他选手前进。这三种道具是游戏中非常常用的道具，经常可以在赛道上看到它们的身影，游戏中也经常可以听到选手碰到它们而发出的惨叫。请玩家谨记，拿了就用，不要犹豫！



比赛赛道

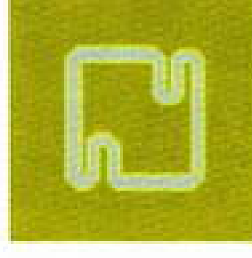
在游戏中共有铜、银、金三张地图，每块地图各有四条赛道，一共是十二条赛道。最初游戏时只有铜地图，当玩家按照要求取得相应的名次时，新的赛道就会出现。需要说明的是，只有获得新的地图以后，才可以使用新地图中的赛道。取得新地图的方法是在比赛中获得名次，每场比赛都将会获得一定的分数，这些分数是进行累积的。当每张地图的四条赛道比赛结束后，四条赛道的分数整合，从高到低进行排名，玩家取得第三名及以上的成绩时，新的地图就会出现。另外，玩家在"锦标赛模式"中不论选择哪种"速度"进行游戏，所获得的赛道都可以在游戏中的各种"速度"及"模式"中使用，这也在一定程度上降低了游戏的难度，算是体贴了对赛车游戏苦手的玩家。

铜地图



城市

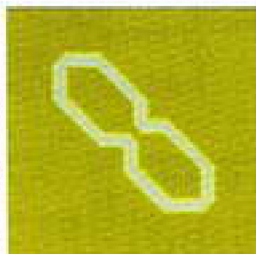
第一条赛道，给玩家上手用的，没什么难点。进入前四名可进入下一条赛道。



荒地

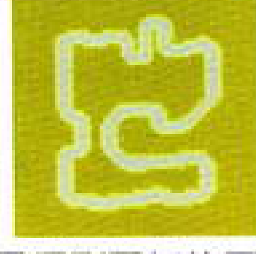
出现了两个"S"型的弯道，幅度比较大，但两个弯道之前间隔的距离较短，注意到这点就好。进入前四名可进入下一条赛道。

城市



阿拉伯数字"8"字型的赛道，拐弯处由于路面平坦宽阔，所以即使弯道开起来也如同直道一样。进入前三名可进入下一条赛道。

郊外



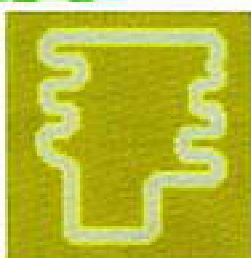
"铜"的最后一条赛道，难道并不是很高。几条弯道的幅度都很大，可以轻松驶过。惟一的难点就在于起点不远处的"S"型弯道，路窄而且前后间隔短，碰到拥挤时会显得到更加的困难。进入前三名即可出线。

银地图



郊外

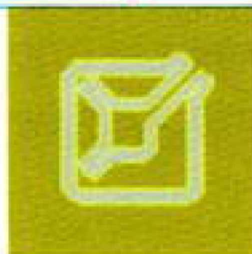
赛道中出现两条很没道理的弯道，几乎等于要横行过去，好在在弯道之前有很长一段距离的直线算是缓冲。进入前三名即进入下一条赛道。



荒地

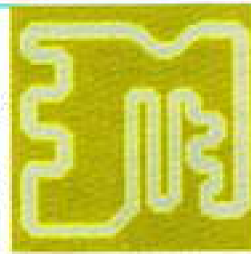
乍一看弯道是挺多，而且都粘得挺近，可是弯道幅度还是挺大的，关键是路面也很平坦宽阔，完全可以不踩刹车过去。进入前三名可进入下一条赛道。

城市



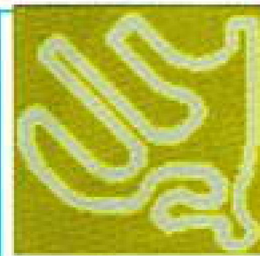
不要看这条赛道的外围像个正方形就认为会简单了。这条赛道的每个拐弯都很难通过。外围幅度大的弯道好说，但内围就不同了，两个凸出的弯道弯得很没道理，要小心应对。同时，也要小心内外围的交接处。进入前两名可进入下一条赛道。

城市



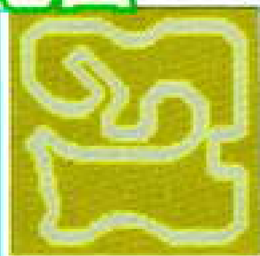
"银"的最后一条赛道，赛道全程开始变长，但只要小心出发后的最初碰到的两个拐弯就可以，其他的弯道都能轻松通过。进入前两名即可出线。

金地图



城市

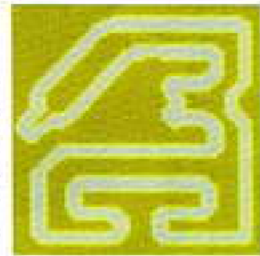
有点像把"叉子"，只要注意小地图左上角处那几个棱角分明的弯道即可，其他的弯道只要稍微注意都不会有大真体。进入第三名可进入下一条赛道。



荒地

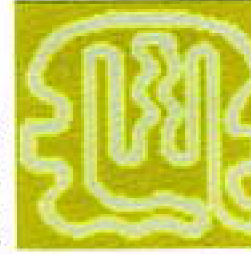
又是一个正方形的赛道，不过难点仍然出现在了内围，注意快到终点处的那个弯道，给玩家所留下的空间不大，幅度小，一不小心就会撞墙。进入前两名可进入下一条赛道。

郊外



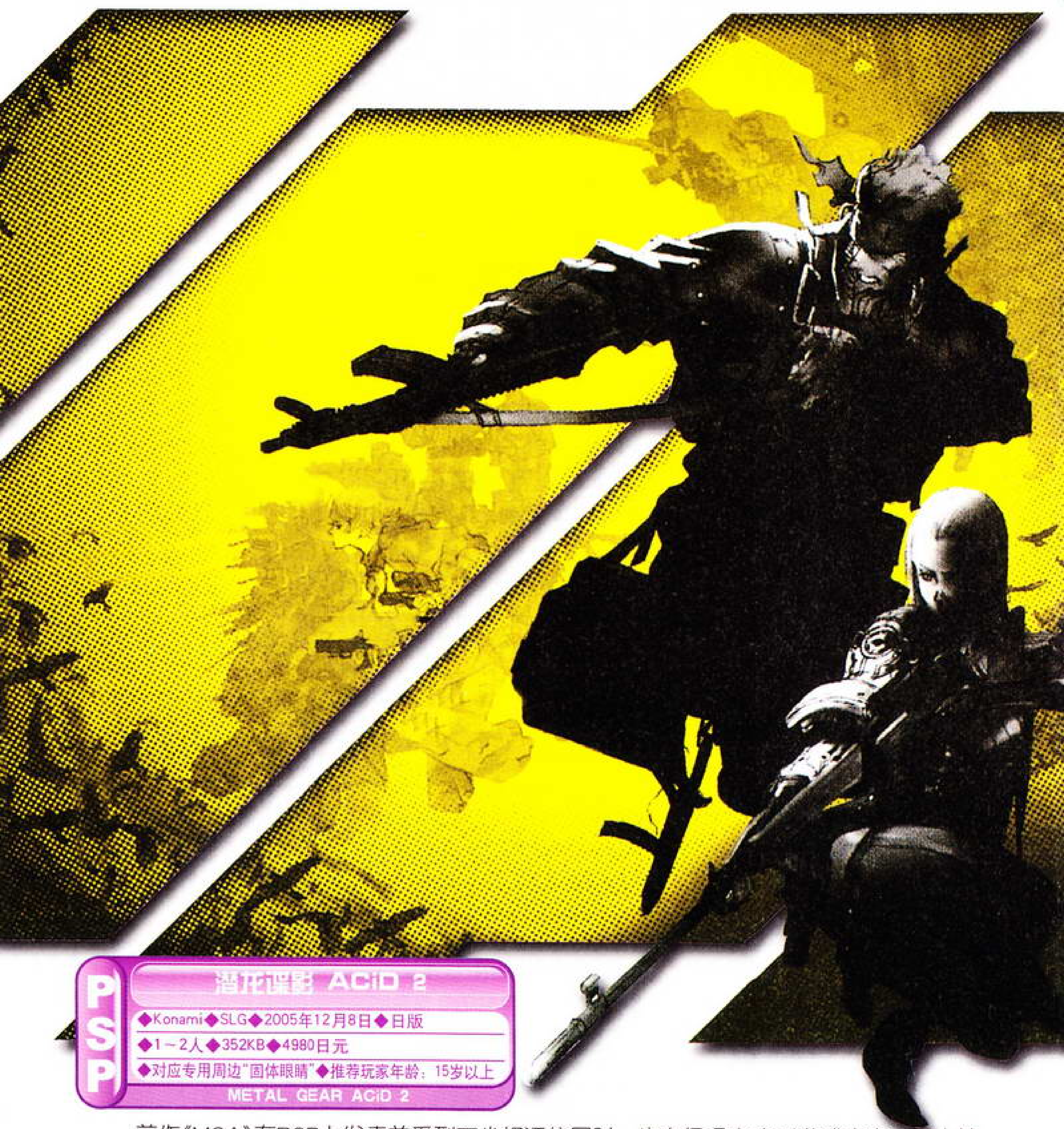
这条赛道的第一个难点在于小地图左上角凸出部分，像一根针管一样细的地方却必需转弯；第二个难点在于小地图正下方那两个正"S"型的弯道，间隔距离短，幅度小。玩家在接近这两个拐弯处的时候一定要注意。进入前两名可进入下一条赛道。

城市



最后一条赛道，第一次看到赛道时，差点以为是个机器人脑袋。虽说是最后一条赛道，但并不是很难，感觉最难的还是"银"的倒数第二条赛道。这条赛道的难点在内围的那三个大弯道，特别是出发不远处遇到的那个，要多加小心。内围容易通过的弯道有不少，而且间隔短，但还好只是要多换几次方向而已，注意别头晕了。另外，外围和内围的交接处也要注意。取得第一名才可出线。

METAL GEAR AC!D²



潜龙谍影 ACiD 2

PSP

◆Konami◆SLG◆2005年12月8日◆日版
◆1～2人◆352KB◆4980日元
◆对应专用周边"固体眼睛"◆推荐玩家年龄：15岁以上

METAL GEAR ACiD 2

前作《MGA》在PSP上发卖并受到不少好评的同时，也有很多来自对游戏本身不够人性化的批评和意见。现在，《MGA2》终于以究极进化的形态登场了！全新的移动系统修正了前作的大部分操作缺陷；全卡片数量倍增到500张以上；卡通渲染带来了更富视觉冲击力的特效；加入并进一步强化了曾在美版《MGA》中登场的联机对战模式；在全新的斗技场模式中与历代《Metal Gear》的BOSS进行战斗；与游戏同捆的立体眼镜让玩家可在任意地点任意时间体验真正立体的画面。作为系列作的正统进化，《MGA2》圆满地完成了任务。

操作说明

	卡片选择时	角色移动时	任务准备画面时
START	跳过剧情/进入操作说明模式(注1)	进入操作说明模式	未使用
SELECT	状态窗口的开/关	上空视点模式	未使用
模拟滑杆	注视点移动	注视点移动	未使用
L/R	旋转视点	旋转视点	翻页
△	上空视点模式(注2)	方向切换模式开/关	切换编辑的牌组
○	确定	确定	确定
□	卡片详细说明	站立/卧倒切换	卡片详细说明
×	取消/打开指令菜单	取消	取消
方向键	命令/卡片选择	移动	移动光标

注1：按下Start暂停游戏后按相应按键可以查看此按键的作用。

注2：极其有用的视点模式，对于掌握整个战场情况，观察敌人分布与视野情况起到关键的作用。

*敌人行动时可按△进入高速模式，在OPTION中有一直高速模式的选项，如果一直按住△不放，己方角色的回合也将被跳过。

GAME OVER条件

满足以下任意条件将会判定为GAME OVER：

- 所有玩家角色陷入战斗不能状态
- 特定角色陷入战斗不能状态
- 没有在指定COST内完成任务



指令菜单

任务中按×打开的指令菜单内容如下：

END: 结束当前回合，没有使用卡片就END时产生4COST。

EQUIPMENT: 查看装备栏的情况和删除不要的装备。

DISCARD: 丢两张牌再抓两张，只能在每回合开始时使用此指令，使用后结束当前回合，6COST。

GUIDE: 查看游戏说明，非常详尽，内容会随着游戏的进行追加。

SYSTEM: 系统菜单，具体如下：

- **MISSION:** 确认任务内容。
- **SWITCHING SOLID MODE:** 切换立体画面模式。
- **SAVE:** 中断存档。
- **RETURN TO INTERMISSION:** 中止任务，回到任务准备画面。

INTERMISSION(任务准备)

任务结束后就会进入任务准备画面。

MAP SELECT: 选择关卡，有剧情的关卡会直接开始剧情任务，如果是已经通过关卡，会有以下几种任务：

SNEAKING MISSION: 潜入型自由任务，具体如下：

- **ELIMINATE MISSION:** 全灭型自由任务。
- **SEARCHING MISSION:** 全灭型自由任务，但处在索敌模式中。
- **TRIAL MISSION:** 使用指派的牌组进行的特殊条件任务。
- **SPECIAL MISSION:** 某些地图特有的特殊任务。



DECK EDITOR: 编辑牌组，查看牌库中拥有的牌。(详见牌组编辑一节)

CARD SHOP: 可从这里花费任务中得到PTS购入不同的卡片包，也可以出售不需要的卡片(处在牌组中的无法出售，请取出后再卖)。一开始只有MGS3包(600PTS)可以购入，随着游戏流程会增加MGS2(900PTS)、CHRONICLE(1200PTS)和MGS1(1500PTS)三种包，二周目追加MGS3SS包。卡片包中包含了随机3张分类属于此卡片包中的卡片，高稀有度的卡片出现的几率非常小。游戏同时提供了购买单张卡片的选项，本作调整了稀有卡片的价格，只要出现就最好买下来。

TOBIDACID THEATER: 观看卡片附带的立体影像。

DATA SAVING/DATA DELETION: 存档/删除存档。

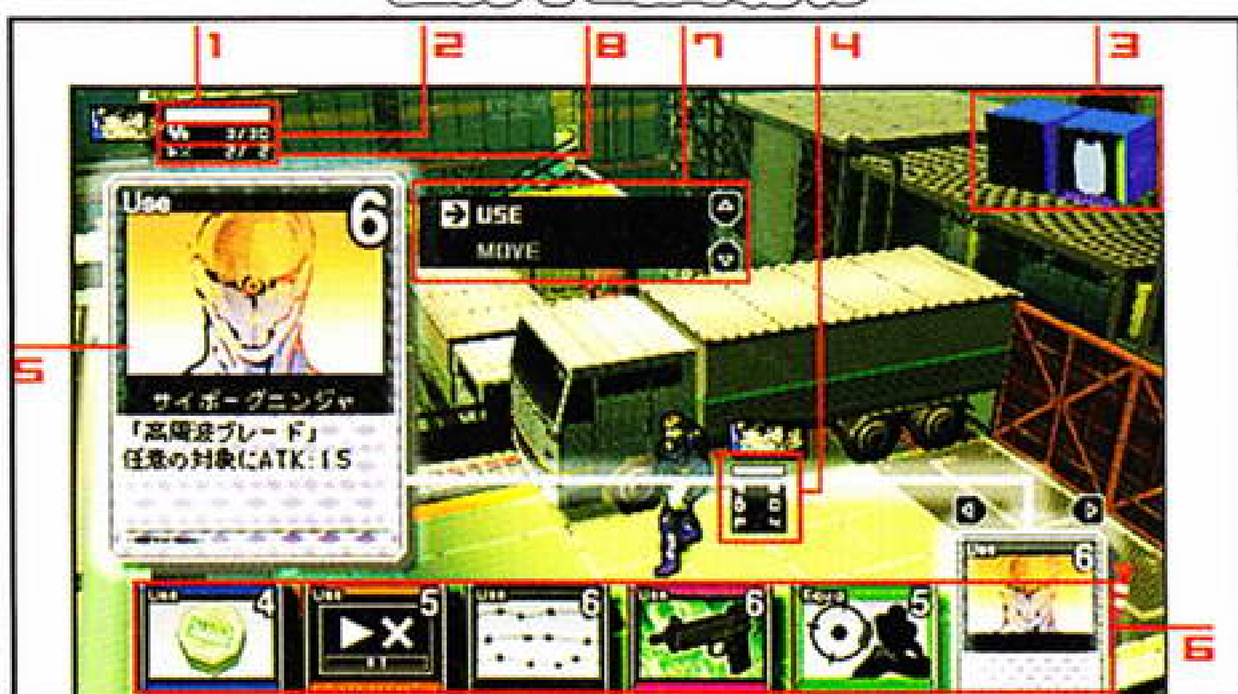
OPTIONS: 选项，可以选择关闭使用CHARACTER类卡片时出现的动画和是否始终处于高速模式。

LINK BATTLE: 联机对战模式。

RETURN TO TITLE SCREEN: 回到标题画面。



任务中画面说明



1. LIFE槽：LIFE减为0时变为战斗不能状态。
2. 牌组残量：以牌组剩余牌数/牌组总数的形式表示。
3. EQUIPMENT栏：装备栏，表示现有的装备情况。
4. 状态窗口：从上到下依次是LIFE、手牌数量、当前COST，行动顺序。
5. 卡片窗口：显示当前选中卡片，按□可查看卡片详情。
6. 手牌：当前可以使用的卡片，最大6张。
7. 卡片使用窗口：选择卡片的使用方法，共有以下几种(详细见卡片的使用一节)：
   USE：立即发动卡片效果
   EQUIP：装备到装备栏中
   ATTACH：装备到装备栏中的已有装备上
   MOVE：作为移动使用
8. 行动回数：以剩余行动次数/总行动次数的形式表示。

系统说明

以下系统说明可结合游戏初期非常体贴的训练关卡来阅读，定能事半功倍地了解游戏的系统。

COST与回合制说明

Snake初始状态每回合能行动2次，可通过卡片来增加行动次数(最大4)。Venus初始每回合能行动3次，但不能增加行动次数。用完行动次数并END就是一个回合的结束。

COST标明在每张卡片的右上角，当使用时就会产生相应COST，而一些固定动作和某些卡片的效果也会产生相应的COST，所有的COST会累积起来，并在行动结束之后开始减少(整个场景中的全员一起减，相当于时间的流逝)，当有角色COST减为0时，即为此角色可以再次行动的时候，每轮到某角色行动1次就是指这个角色又过了1个回合。简单的说，每回合行动产生COST越少，就能更早地轮到再次行动。很多情况下会有多名角色的COST同时减到0，那么决定行动顺序时遵循先进先出原则，即上一次行动时哪个角色先行动这次也是哪个角色先行动。(举例：A行动产生8COST，2COST后B开始行动并产生6COST，再经过6COST后两名角色COST均已减到0，此时为A先行动，B再行动)

卡片——游戏的核心要素

卡片的入手方法

卡片的入手方法主要有三种：

1. 回收关卡中存在的卡片包。
2. 任务完成时根据评价奖励(S—3张，A—2张，B—1张，B以下无奖励)。
3. 任务准备中从卡片商店购入卡片包。

另外，在任务中有时也会有卡片的追加，通关游戏也有奖励的卡片。

卡片的读法



1. 种类
2. 名称
3. 简易说明
4. COST
5. 连锁标志

卡片的分类

所有556张卡片一共分为6大类：

WEAPON类：武器类卡片，攻击敌人用，分为USE型和EQUIP型两种。

ACTION类：动作类卡片，做出各种动作或者攻击敌人。

SUPPORT类：辅助类卡片，产生各种回避、防御和对行动辅助的效果。

ITEM类：物品类卡片，产生各种回避、防御和对行动辅助的效果。

CHARACTER类：KONAMI的游戏中登场过的人物，产生与此人物相关的各种特殊效果。

TRAP类：在使用者当前位置设下产生各种效果的陷阱，陷阱可被范围攻击去除。



新系统Linkage(连锁)

当有Linkage标志的卡片在手牌中并满足卡片上的条件时，此卡片就会自动发动且不会产生COST。部分连锁卡片有抓牌的效果，此时抓进的如果是连锁卡片且也满足条件时会继续自动发动。

连锁发动的时机

角色攻击时
角色受到攻击时
回合开始时
其它连锁发动时

卡片的使用

游戏主要的行动都要靠使用相应卡片来实现。可以使用的卡片称作手牌，是从在任务准备中编辑好的牌组中随机抽取的。任务初始状态以6张手牌开始，每回合会自动抽取2张补充(最大6张)。当牌组剩余数量变为0时，重新洗牌并继续抓牌。洗牌会产生10COST，尽量避免在敌人包围之中用完牌组。

手牌中的卡片用方向键选择，可在卡片窗口中看到基本信息，更详细信息可以按□查看。每回合中使用一次卡片后再行动时卡片的COST会减1(可以看到-1的信息)，以此类推最多可以-3，活用这一点可以减少COST的积累。

使用指令解说

MOVE：移动，不发动卡片包含的效果，COST按照卡片上标注的计算(也就是说应尽量使用低COST卡片来移动)。一般卡片可以移动3格，专用的移动卡片和有特殊说明的可以移动4格或4格以上的距离。移动中的按键说明如下：

□键：切换卧倒和站立状态。卧倒姿势可以进入一些特殊地形(例如通风口)，但是移动力将减半(小数时无条件进位，例如3格移动的普通卡片减半后仍旧可以移动2格)。

△键　进入切换方向模式。索敌模式时由于有视野的影响，每切换一次COST+1。

方向切换模式中○键：格斗攻击，对相邻的正前方进行2拳1脚的攻击，不消耗行动回数，击倒附加，一回合只能使用一次，4COST。

*装备允许悬挂的卡片后，并处于可以悬挂的地形上时按相应方向键可以悬挂30COST，之后将自动落到下方。悬挂时可以沿着边移动。

*面向墙壁时按相应方向键可贴墙，此时可做出多种特殊行动：索敌模式时角色的视野将变广；按□键来敲击墙壁以吸引敌人；可使用单体攻击武器攻击墙拐弯处的敌人并不会受到Counter。

USE：使用，在角色当前位置产生卡片上标注的效果，并加算卡片COST。

EQUIP：装备，把当前卡片装备到装备槽中，并加算卡片COST。

ATTACH：附加，把当前卡片附加到装备槽中的装备上，并加算卡片COST。

EQUIP型卡片详细说明

装备槽的格数初期只有2格，可以用对应卡片升级，LV.2为4格，最高LV.3为9格。

SUPPORT类和ITEM类的EQUIP型卡片装备后有在一段时间内生效的，也有受到敌人攻击后生效的(即REA，见后文)。

WEAPON类的EQUIP型卡片需要先装备一张到装备槽中，然后用有相同弹药种类的EQUIP型武器重叠到装备槽中的那个武器上即可发动攻击。这种情况下，装备槽中的武器＝实际使用的武器，重叠上的武器＝弹药。发射的子弹数量是重叠上的武器所带的弹数，COST计算的也是重叠上的武器，而产生的各种效果及武器参数则是由装备槽中的武器来决定的。EQUIP型武器也有REA的设定。



インタフィーランス(INTERFERENCE)干涉效果

很多EQUIP型卡片的图案周围都有红、蓝、绿、黄色的箭头，这就是卡片的干涉效果指示。箭头方向指示装备栏中哪个格子将会受到干涉效果，这些影响的效果可以重叠，所以装备栏中摆放装备的位置也是需要注意的，干涉效果利用得好可以增加很多额外的攻击力和防御力。

红色效果：单发攻击力+10，防御力−10。
蓝色效果：单发攻击力−10，防御力+50。
绿色效果：REA+10%，单发攻击力−5，防御力−5。
黄色效果：命中率+10%。

リアクション(REACTION)反响效果

反响效果的发动要满足两个条件：已装备该卡片和受到直接攻击(例如枪械类就是直接攻击，而手雷之类的就不是。但是增加防御的防弹衣类除外，这些受到间接攻击也能发动)。很多EQUIP型卡片的参数中都有“REA:xx%”这么一项，这就是反响效果的发动机率。发动反响效果时卡片就会发挥它上面注明的效果，武器类卡片则会进行反击(称作Counter攻击，之后敌人也可以反响并Counter，可以互相间Counter直到没有一方发动反响)，发动后卡片就会从装备栏中消失，和USE型卡片使用后一样必须要到洗牌之后才能再次抽到。反响效果的发动不产生COST。

特别对于EQUIP型武器，反响效果可以说是一把双刃剑。武器的反响发动了就可以在敌人行动时对敌造成伤害，且不产生COST；但一般而言都会装备一些参数比较强的武器在装备栏中，然后用弹数较多的同口径武器上弹攻击，一旦受到敌人的攻击并发动了装备武器的反响，那么装备武器就会消失，导致己方回合时必须重新装备，牌组中放入较少的武器甚至只能等洗牌后才能抽到。所以有时使用禁止反响效果的卡片也是必要的。

卡片牌组的编辑

编辑牌组就是选择任务中可以使用的卡片。最初一次只能编成一组30张的牌组，随着游戏的进行最多可以到40张，但一个牌组中的卡片不得少于30张。牌组的编辑是在任务准备画面的DECK EDITOR中进行的。

编辑界面说明

1. **IN DECK：**编辑现在的牌组。
2. **ID：**以卡片编号从小到大排列已获得的卡片。
3. **COST：**以卡片的COST从小到大排列已获得的卡片。
4. **CATEGORY：**以卡片的种类顺序排列已获得的卡片。
5. **LIBRARY：**以卡片编号从小到大排列所有的卡片。
6. **AUTO：**自动生成牌组。
7. **UPGRADE：**升级卡片，消耗一定PTS将卡片升级，原卡片将消失。一般都是对卡片性能的强化，也有少数例外。



选择除了LIBRARY、AUTO和UPGRADE之外的项目后就可以进入卡片选择编辑，上下移动光标选择卡片，按左右来加入/取出卡片，选择卡片后按□可以查看卡片详情。一种卡片在一个牌组中的最大放入数量由卡片本身决定。Venus加入后按△可以在Snake和Venus的牌组间切换。

1. **卡片**：现在选择了的卡片。
2. **ID**：卡片编号。
3. **NAME**：卡片名称。
4. **COST**：卡片使用时的COST。
5. **CATEGORY**：卡片的种类。
6. **PACK**：卡片所处的卡片包名。
7. **GRADE**：卡片的升级状况。
8. **IN/MAX(LEFT)**：此卡片在牌组中的数量/最大放入数量(牌库中的储备量)

卡片编辑完毕后按两次○保存，按×后按○取消刚才的编辑。

任务中的状态分为4个阶段

潜入阶段 玩家没有被敌人或摄像头发现的阶段，玩家附近的敌兵以一定的路线巡逻，发现异常状况后会到有异常的地方进行查看，没有异常的话回到巡逻路线上。这个阶段是最普通的情况，各种欺骗敌兵的方法也和《MGS》中一样，例如敲击墙壁吸引敌人注意力，躲在纸盒中行动等。在此阶段中被单独敌兵发现并成功通报(发现后敌兵会报告状况及呼叫援军，如果在通报中把此敌兵杀死/睡眠/气绝的话并不会进入危险阶段，但会有增援到通报的位置来检查情况)、被摄像头发现，或在有敌兵的地方使用高爆物(例如手榴弹)会进入危险阶段。

危险阶段 地图上全部敌人会集中火力攻击玩家控制的角色，并呼叫更多的增援。要结束这个阶段有两个方法：打倒一定数量的敌兵直至没有增援(直接回到潜入阶段)；逃出敌兵的视野并经过一定COST。此阶段结束后进入回避阶段。

回避阶段 己方角色从敌人的视野中消失一段时间后，敌人继续积极搜索己方角色，被发现后无需呼叫立即进入危险阶段。结束此阶段需要经过一定COST。此阶段结束后进入警戒阶段。

警戒阶段 大部分增援撤退，少部分留下加强警戒，巡逻变得积极。被敌人发现后无需呼叫立即进入危险阶段。结束此阶段需要经过一定COST。此阶段结束后回到潜入阶段。

敌兵状态

游戏中敌兵的状态和其他“《Metal Gear》系列”也基本相同，都是从敌兵头顶的标志来判明。

敌兵从远处(视野的最外侧，远视野敌兵为第5格开始)察觉到了己方角色，或听到了异常声响时会出现。此时敌兵并没有真正发现己方角色，所以不会算到Found里，但会走到察觉到异常的地方检查状况。



敌兵在视野内发现了己方角色，一般会进入通报状态报告状况呼叫增援。





敌兵检查异常状况时没有发现问题，或危险状态中己方角色完全从敌兵视野中消失一段时间后出现“？”标志，后者的情况中此敌兵会放弃对己方角色的搜索。



通报状态，一定COST后通报结束并进入危险阶段。在通报中把此敌兵杀死/睡眠/气绝的话不会进入危险阶段而进入警戒阶段，会有增援到通报的位置来检查情况。

角色异常状态

敌方和己方角色都会中各种异常状态，其中有几种相当强力，要十分小心。



引火：角色身上着火，每COST累计10点伤害，到角色行动时扣除(例如某角色被引火后经过10COST轮到此角色行动，那么他将受到100点伤害)。此状态会继续引火邻近格的生物，所以敌人处于引火状态时不要停留到敌人的旁边(经过没有关系)。此状态在走动5格后解除。



出血：角色出血并逐渐减少LIFE，每COST 5点伤害，最多产生50点伤害。

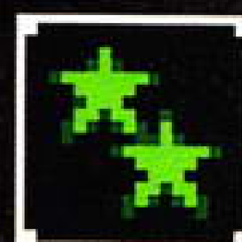
睡眠：一定COST不能行动，一定COST后自动解除。



战斗不能：只有己方角色才会出现的异常状态，LIFE变为0时即战斗不能，30COST内无法做出任何动作，之后以10点LIFE复活。

沾油：从地上的油上经过的话就会摔倒并变为沾油状态。移动力下降，受到攻击就会转变为引火状态，同时手牌也会变脏而难以看清。





气绝：除了用卡片能导致此状态外，在被击倒后手牌变为0张时也会进入此状态。气绝需要的回复COST根据角色来决定，回复时会抓满手牌。

击倒：严格地说这不能算是异常状态，被击倒时会随机失去一张手牌，如果手牌数降为0时将进入气绝状态。



盲目：处在灭火器的爆炸范围内的话就会进入此状态。敌人将失去视野，而玩家将看不清手牌上的内容。索敌模式时己方角色的视野也会丧失。

小知识集

关于范围攻击

某些武器的攻击方式为范围攻击，指的是对范围内的每一格进行一次攻击。范围攻击不会受到Counter。

伤害加成与攻击方向

攻击时有时画面会一闪，这表示发生了会心一击，攻击力为原来的1.5倍。受到的攻击来自不同方向时有不同的伤害加成，正面为正常伤害，侧面为1.2倍，背面和高处为1.5倍，效果可以重叠。攻击倒地的角色视作从高处攻击。

地图上的机关

油桶：射击后爆炸，3X3范围的攻击+击倒。

灭火器：射击后爆炸，3X3范围内角色陷入盲目状态。

监视摄像头：进入此物视野后立即转为危险阶段。可以破坏。

自动机枪：进入此物的视野后会攻击玩家角色。可以破坏。

油地：站着移动到上面将会强制倒地，经过此地形后陷入沾油状态。

电击地板：带有高压电的地板，必须破坏同区划中的配电盘后才能通过。

红外线感应器：两块黑色的板，中间有肉眼无法看到的红外线，玩家角色解除到时立即转为危险阶段。大部分可卧倒通过。

可破坏的墙壁：带有很明显裂缝的墙壁，可被爆炸物破坏。

跳弹壁：可使用单体攻击攻击跳弹壁来打击与玩家成直角状态的敌人。

援护射击

在有两名己方角色的情况下，一名角色发动攻击且满足以下条件时，另一名角色将发动援护射击：

攻击对象处在发动援护角色已装备武器的射程内；

援护角色处在攻击对象的背后；

援护角色将使用装备的武器进行攻击，且武器不会像发动Counter那样从装备栏中消失。

索敌模式

某些任务会处在这种模式下进行。玩家和敌人都有一定的视野，只有进入己方视野内的敌兵才会显示出来。受到攻击时将会暂时进入盲目状态，失去视野。索敌模式中的移动和方向变换是无法取消的，且每变换一次方向就会+1COST，移动地点和面对方向必须事先考虑周全。

里·小岛组网站

游戏附送的调查表背面有附有小岛组的里·网站的地址，在里面的MGA2栏目中可以下载游戏的第556号卡片Re:木下あゆ美。将下载下来的压缩包解压后的目录拷贝到PSP的存档目录中，读取任意存档后就可以得到这张卡片了。由此可见《MGA2》的卡片是可以通过下载追加的，期待今后的更新。

LINK BATTLE



任务准备画面中选择此项后即可进入联机对战模式。此模式在《MGA》的美版中第一次出现，此次《MGA2》当然也做出了改进。战场中两方都有一些需要保护的目标，把对手的目标全部破坏、使对手所有角色都战斗不能(不会复活)，或者在规定COST后目标和角色LIFE合计最大的玩家即获得胜利。此模式中胜利只能得到PTS。

LINK BATTLE模式有一些固有的规则

处在索敌模式；

一部分卡片不能使用(会在卡片上标明，一般都是破坏平衡或者此模式中没有用处的卡片)；

第一个回合不能攻击对手，也不能进入对手所在的房间。

ARENA MODE

标题画面选择此项后选择一个存档即可进入斗技场模式。这是一个使用LINK BATTLE的规则与历代"《Metal Gear》系列"的BOSS们战斗的模式。可以选择不同的难度挑战BOSS们，初始只能选择EASY和NORMAL，满足一定条件后可选HARD和EXTREME。胜利后可以得到一些一般游戏中得不到的卡片，非常具有挑战价值。



SOLID EYE TOBIDACiD 立体眼镜系统





《MGA2》游戏同捆的立体眼镜可以使PSP平面的画面变成真正立体的画面。虽然立体模式时变成了8:9的画面，但仍然非常具有视觉冲击力和新鲜感。注意在任务准备画面中立体模式将会解除。

TOBIDACiD THEATER：得到的卡片中有部分包含有立体的影像，可以在此模式中观看。

SOLID MODE：任务中按×打开的指令菜单中选SYSTEM/SWITCHING SOLID MODE即可进入立体模式。

MGS3 SS LINK

《MGA2》通关一次后，或者MSD中有《MGA》的存档时，标题画面的此选项就会开启。使用USB线将PSP和PS2连接，选择此项即可让《MGA2》和《MGS3 生存》通信。

使《MGS3 生存》中获得特殊道具：PS2侧选择SPECIAL中的METAL GEAR AC!D2 LINK，PSP侧选MGS3 SS LINK，PS2侧出现得到特殊道具的提示即成功。

立体照片的拍摄：PSP侧选MGS3 SS LINK进入准备状态，PS2侧使用游戏中得到的照相机后即可开始摄影，拍摄的照片会传送到PSP中并提示保存。准备画面中按△可观看已保存的照片。

前作存档的继承



如果PSP中有前作的存档的话可以从中选择一枚卡片继承到2代中，并可继承存档中所剩余PTS的1/100。(后者实在是没有什么实际意义……)

卡片密码

在标题画面的Password里输入密码(不区分大小写)就可以得到一些卡片，有部分卡片只能通过这里才能得到，目前已知的密码如下：

KINOSHITAA：285.木下あゆ美
SHIIMEG：286.石井めぐる
NONAT：287.佐野夏芽
NOPLACE：288.MGS4
HRRR：197.シーハリアー
VIPER：161.ヴァイパー
MIKA：166.ミカスレイトン
KAREN：170.カレン北条
JEHUTY：172.ジェフティ
XMEIGHT：187.XM8

剧情&角色

故事的开端

ストラテロジック(SL)社是占有北美一座孤岛的军事企业，斯内克潜入的正是这家企业，而指挥这次行动的是一个自称FBI搜查官的男子。此次作战的目的是SL社的极密搜查，虽然一切看起来都像是没有任何困难的简单任务，但在任务即将完成之际，全岛的警报却响彻了天空。

介入的军队、独立行动的SL设警备部和启动了的Metal Gear……最初看似容易的任务现在演变成了最为困难的任务。在那里，斯内克遇到了一名叫维纳斯的秘密特工。她掌握着通向极密研究内容和第三代Metal Gear的关键。

人物简介



斯内克（Snake）
国籍・年龄不详。
因为某种原因参加了反抗运动而被FBI抓获，并被强迫参加这次作战。拥有很高的战斗能力，擅长使用枪械。



维纳斯（Venus）
国籍・年龄不详。
国防部所属，维斯曼的部下。为了镇压SL社的骚乱而被派往现场。因为不能理解“罪恶”这个概念，所以不会对杀人・说谎产生罪恶感，也不会对人际关系有所关注。

道尔顿（Dalton）
美国人・35岁。FBI所属。
把Snake以罪犯的身分抓获并让他进行SL社潜入作战的人。认为有时需要通过违法行为来维护法律本身。虽然自己不承认，但大多数人都认为他是一个热血男儿。



维斯曼（Wiseman）
国防部所属・46岁。
性格冷酷，也不掩饰这一点。不喜欢无谓的事，只会在必要的时候对必要的人物做出行动。以镇压SL社骚乱为名义控制了道尔顿的船，但很明显还有其他目的。



攻略部分



如无特殊说明以下内容均以Normal难度为准。攻略方法则以快速通过、评价S为目标的潜入型攻略法为主，如果用人挡杀人、佛挡杀佛的攻击型打法的话得S评价是比较困难的，但难度将比潜入型打法简单上许多。攻略中提到的方位请用左下角的方向指示来确认。

一些攻略中使用的简称

Stun：006.スタン・グレネード(及其升级版295.スタン・グレネード+)

Chaff：007.チャフ・グレネード(及其升级版296.チャフ・グレネード+)

潜入型牌组：潜入任务用牌组，一般包含有大量纸箱、杂志、麻醉枪、Stun和Chaff等卡片，保有最少限度的杀伤性武器以防万一。常用的麻醉枪有014.M9(配合其他9mm弹药的武器)和256.MK22，此两种武器升级后将会有很高的攻击力，完全和使用麻醉的目的背道而驰，初期没有多余数量时不推荐升级。

攻击型牌组：BOSS战、全灭型自由任务等强制战斗任务用牌组，选强力武器就往牌组里放即可，当然有时也要根据BOSS的特性来进行调整。

放倒：大部分任务要获得S评价都需要no kill，所以对付敌兵不能简单地使用杀伤性武器杀死，攻略中使用这个词指的就是用格斗攻击/麻醉枪/Stun等方法使敌兵失去意识。

游戏开始，先是一系列的训练关卡，结合前面的系统解说定能快速了解基本游戏方法。



训练关1：移动	**训练关4：敲击墙壁**
移动到指定地点。	敲击墙壁引开敌人以到达指定地点。
训练关2：敌兵视野	**训练关5：USE型武器**
从敌兵背后移动到指定地点。	使用USE型武器杀死敌兵。
训练关3：卧倒	**训练关6：EQUIP型武器**
从中间卧倒以移动到指定地点。	装备EQUIP型武器杀死敌兵。

STAGE 01：港湾区画



三年前，斯内克不知因为什么原因在内战纷飞的塞雷娜共和国身负重伤，同时还失去了记忆，只有那精湛的战斗技巧还保留着，最终参加了当地反抗德鲁加多将军的军事独裁政权的抵抗组织。结束了在塞雷娜国内抵抗运动的斯内克为了从南美毒品王埃斯科巴尔的追击下逃离与同伴们乘坐一架小型飞机偷渡到了美国，却在下飞机的同时被FBI的道尔顿以非法入国及杀害塞雷娜共和国国务长官贝雷斯嫌疑的罪名逮捕并没收了1500万美元的赃款。塞雷娜共和国要求引渡斯内克一行，道尔顿以不实行引渡为条件让斯内克潜入SL社以获取某机密文件，以便让SL社暗中进行的活动真相大白。

任务目标：找出终端的位置并进行存取
CHECK POINT：初始位置南侧的房间有2张257.M1911。地图南侧的房间为终端，房间左下角为262.C96，到达目标点后发生剧情。由于门外的终端不能进入公司的内部网络，道尔顿要求斯内克进入公司内部。任务变更为通过大门。大门在西北方向，途中敌兵的视野空隙很大，可以轻松通过。大门处敌兵不会移动，可使用格斗攻击、MK22等方法使他气绝/睡眠。附近的房间内有2张032.AKM。

STAGE 02：管理部

任务目标：存取所有的终端
CHECK POINT：前往离初始位置最近的终端，附近是一个MGS3包。敌兵向东巡逻后视野出现空隙，移动到终端前。向东侧终端前进，作为系列惯例，摄像头下方为视野死角，可安全通过，移动到终端前。附近的敌兵不会移动，放倒他并前往西北的终端。途中东北的厕所内有一个MGS3包，最好先放倒里面的敌兵再拿。西北侧终端处的敌兵会南北向巡逻，推荐放倒他再移到终端前。终端附近有一张007.チャフ・グレネード和一张107.エルード。

斯内克成功拷贝了文件，馆内却突然响起了警报。似乎有其他不寻常的事情在这个公司里发生了。由于通讯情况恶劣，道尔顿要求斯内克前往北侧的通信大楼，先把到手的文件传送给他。任务变更为前往通信大楼，移动到一旁的目的地处即可。

STAGE 03：通信大楼

任务目标：连接通信终端将数据传送出去
CHECK POINT：东侧敌兵面向北时从他身后通过，上楼梯进房间，房间内敌兵向南巡落时从北侧通道移动到红外线感应器前，卧倒通过并回收出门南侧的一个Chaff后进入目标房间，下部的敌兵南北向巡逻，上部的敌兵绕着中间巡逻，要从房间中间通过的话注意红外线感应器。从他们视野的空隙中移动到终端前任务完成。



斯内克刚要将数据传送给道尔顿时，国防部的威斯曼控制住了道尔顿的船。从威斯曼口中得知30分钟之前，SL社的副社长兼主干研究员托马斯·高贝尔松控制了整个公司内的武器与警备系统，武装占领了整个公司，以核武器

攻击为要挟，要求引渡十数名军、政府与大公司的重要人物。这核武器正是SL社协助军方开发的Metal Gear和为了演习而运送来的真正的核弹头。高贝尔松的目的现在还不明朗，因此威斯曼要求斯内克潜入SL社内部进行调查，而让斯内克执行这个任务的交换条件是——自己的过去。

STAGE 03：通信大楼(2)

要前往高贝尔松所在的北部仓库，必须先穿过东侧的研究区域并向北搭上货物列车。途中斯内克被4名敌兵所包围，威斯曼指示斯内克："适当"地处理掉他们。

任务目标：适当地处理掉警备人员
CHECK POINT：一开始就处于危险阶段且不会解除。注意本关新出现的地形"油污"，踩上去将中止移动并进入"沾油"状态。途中斯内克收到一个自称B.B的大学生黑客的通信。让4名敌兵都进入睡眠／气绝状态也可以过关，但本关S级条件并不需要no kill，相对来说还是干掉几个比较简单。北侧房间内是MGS3包，南侧房间内是一张107.エルード。

STAGE 04：研究ブロック

斯内克进入研究区域后发现了被警备机器人杀死的研究员。在威斯曼出去接受通信时，道尔顿劝说斯内克从SL社离开，因为他察觉到威斯曼不是什么善类，但斯内克为了了解自己的过去而决定继续任务。斯内克追问道尔顿为什么要调查SL社，道尔顿说出了实情。两年前，他正在调查SL社的违法人体实验，得知了SL社从南美和非洲偷运进儿童这个事实。就在调查有所进展之时，上级却要求他停止调查，显然是迫于SL社社长洛金斯基的压力。道尔顿为了实现自己心中的"正义"，无视中止命令，最终被炒了鱿鱼。但他没有停止行动，继续寻找着使真相大白的方法，最终找上了斯内克。斯内克听取了他的经历后，决定完成这里的任务后将到手的文件交给道尔顿以便他继续调查，而道尔顿也将观察威斯曼的情况以寻求脱出的方法。

任务目标：前往北侧的出口
CHECK POINT：场景中只有警备机器人和摄像头，Chaff当然是必备的，套上一个纸箱更可以减轻敌人视野的影响(处在敌人视野中时只要不作出行动就不会被发现)，建议带上一些这两种卡片。建议从东侧的楼梯下去，前往东北侧回收两个MGS3包，再从西侧楼梯前往目的地。途中的警备机器人在纸箱+Chaff下可以说没有任何威胁。

进门后斯内克遇到了女研究员泷山和一位名叫露西的少女。泷山误以为斯内克是来灭口的，放下了闸门并逃到了西北侧的房间。威斯曼显然认为她是重要人物，要求斯内克找到她。

任务目标：追上女研究员
CHECK POINT：由于前方被闸门封锁，所以只能从东侧绕行。进门后B.B会提示应移动到北侧的通风口处。向中间的门移动，东西向巡逻的警备机器人没有威胁。中间房间的警备机器人会先向北移动，可乘机通过并出门。回收MGS3包后进入通风口。房间内的警备机器人先向北移动，再面向西侧，视野不会到达西北的门处。先回收中间的MGS3包，再移动到西北门处即可。

斯内克追上泷山后将通信器交给了她，让她了解斯内克一行人的情况后试图从她那里了解高贝尔松的目的。但泷山也对发生了什么事没有头绪，只知道高贝尔松的某个实验被社长洛金斯基命令强行中止，两人间有严重的矛盾。威斯曼要求泷山也协助这个任务，以她的身份认证打开北侧仓库的门，从她口中得知要打开闸门必须去警备部操作。

STAGE 04：研究ブロック(2)

任务目标：前往东侧的出口
CHECK POINT：地图东南侧的一个通道已经打开，先原路返回。注意中间房间增加了一个警备机器人，会东西向巡逻并向北观察。移动到新开的通道处，向目的地前进。途中的警备机器人东西向巡逻，建议在它处于西侧并没有面向东时快速通过。西侧的物品是091.サーマルゴーグル。目的地处的警备机器人只会东西向巡逻，很容易回避。

STAGE 05：警备部

管理紧急闸门的终端在2楼的监控室，斯内克必须前往那里打开闸门。

任务目标：前往2楼的监控室
CHECK POINT：初始位置附近的敌兵属于防御阵营，血厚且装备精良，硬拼显然不是上



策，用Stun或者MK22更有效率。向东前进，路上布满了红外线感应器，特别注意这里有卧倒也无法顺利通过的红外线感应器，可通过的依次为南、南、北三个。下方的警备机器人数量众多，使用Chaff可轻松通过。进入东侧的门，再进北侧的门来到有3名敌兵把守的房间。中间的敌兵会东西向巡逻，楼梯处的敌兵不会移动。理想的打法是移动到房间的东南角面向北，在中间的敌兵未面向东面时计算好COST，Stun掉楼梯处的敌兵并一口气移动到楼梯上。当然不可能每次都有这样理想的手牌，分别放倒这三个敌兵是更为通用的做法。

从北墙处的自动机枪下通过，附近的南北向巡逻的敌兵也属于防御阵营，最佳处理法同上。楼梯处两个敌兵不会移动，也无法同时Stun两人。此时有MK22之类的麻醉枪最好，如果没有，可敲击北侧的墙壁引诱敌人察看，乘机通过。自动机枪的视野覆盖了楼梯的第二格，要不被发现只能上一格。此时可面对机枪并使用武器打掉它，但一般有攻击力的武器都是有声的，马上就会引起一旁敌人的注意。最佳选择是面向东扔一个Chaff，既没有被发现的危险，也可以顺利通过。目的地处的敌兵视野直达楼梯前，正可以利用这一点，从他视野的最外侧经过引起他的注意，顺路回收205.ドナルドアンダーソン后移动到自动机枪下。敌兵过来察看时会产生大量COST，应该足够玩家操作斯内克移动到目的地。

STAGE 05：警备部(2)

进入监控室的斯内克看到了身体庞大的实验体哈拉普赛拉普，它说着“被解放的实验体不止它一个”和“女王将要诞生”之类意味不明的话，向斯内克袭来。

任务目标：打倒实验体
CHECK POINT：本游戏第一场BOSS战，如果之前一直使用潜入型牌组的话必须大幅调整牌组。加入攻击用武器，取出纸箱、Chaff和Stun之类没有用处的卡片。实验体哈拉普赛拉普对爆炸免疫，爆炸物类武器当然没有必要放入。它的主要攻击方式只有飞拳，ATK100+击倒，LIFE低下时拳头上将会附加刀刃，攻击力提高并追加出血，装备回避类卡片可有效对应此攻击。击出飞拳后它没有任何攻击能力，身上装备的前面回避和防弹衣是挡不住斯内克强大的火力的。

干掉哈拉普赛拉普后，维纳斯从天花板上降下，出现在了斯内克面前。她是威斯曼的部下，也是原本此任务的执行者，接下来将与斯内克共同行动。她打开了研究区的闸门，建议先前往研究区与泷山汇合。话说到一半，警备部的人正试图强行打开门，斯内克跟着维纳斯离开了此地。进门的有几名警备队员和一位戴着威严的面具和头盔、高大威武的警备队长。

STAGE 04：研究ブロック(3)

任务目标：回到泷山所在地
维纳斯正式加入，她初始可行动次数就是3，但LIFE比斯内克少100，其他性能上并没有什

么区别。开始任务前建议调整她的牌组，默认牌组内有大量武器和高COST的补给卡片，显然不适合潜入型作战。

先返回已经开启的闸门处。两个房间各有一名敌兵。南侧房间敌兵绕着中间巡逻，跟在他背后即可通过，一旁的物品是003.C4。北侧房间敌兵不会移动，从另一侧走即可。

来到北门前，有两个哨兵在监视。维纳斯上前以纯熟的手法毫不留情地干掉了他们，然后就像什么事都没有发生过似的叫斯内克继续前进。

STAGE 04：研究ブロック(4)



斯内克和维纳斯到达了泷山和露西原来所在的房间，却不见两人的踪影。正在为她们的安危担心之时，警备部长宾斯出现在了斯内克和维纳斯的面前。

任务目标：打倒警备部长
CHECK POINT：BOSS战，任务开始前切记调整牌组。警备部长装备有前面回避、防弹衣和159.クリスジェンナー(防止被击倒)。会使用场景中的油桶和灭火器进行无限射程的攻击，前者为ATK70+击倒，后者会使角色陷入盲目状态；会使用RPG7(恐吓射击)，没有任何攻击力；近身接近时会格斗攻击，比较少见；LIEF低下时有很小几率会使用RPG7攻击角色，ATK100+击倒。总体来说BOSS没有具有很大威胁的攻击方式，利用场景上大量的油桶可对他造成巨大伤害+引火，加上两人份的火力，把他秒杀也不是什么困难的事。

从宾斯口中得知作为EGO系统开发者的泷山早已经不在这个房间内，北侧的监视摄像头记录了她和露西的行踪。正当威斯曼命令维纳斯把宾斯灭口时，警报突然响了起来，高贝尔松似乎启动了什么东西，宾斯也乘机逃走。斯内克一行决定先找到泷山。

STAGE 04：研究ブロック(5)



任务目标：找到泷山博士
CHECK POINT：任务开始前建议加入一些范围攻击的武器，例如各种手雷，后面将要用到。泷山和露西位于地图中央有高低差的房间内，自然是向东从通风口那里移动最近。路上仅有的一名敌兵会向北巡逻，威胁为零。到达房间后发生剧情。

房间内涌入了大量的警备机器人，威斯曼命令斯内克和维纳斯保护两人的安全。大量警备机器人出现在下面，两颗手雷就能解决掉大部分，由于LIFE不多，剩下几个也能很快解决掉。从泷山与威斯曼的对话中得知，EGO系统是Metal Gear的新操作系统的名称。刚才的警告就是Metal Gear的启动警告。Metal Gear已经全部完成，要阻止核武器发射只能通过直接破坏。对话中威斯曼提到了一个陌生的名词“露辛达文库”。道尔顿以上厕所的名义与B.B取得了联络，请他协助调查这些相关事物的正体。

STAGE 04：研究ブロック(6)

由于去北侧仓库的列车要30分钟才到，维纳斯叫上斯内克先去必经之路的铁道线上侦查一下，威斯曼也去了别的地方休息。道尔顿在询问了泷山来这个公司的目的后，B.B发来消息确认了威斯曼的身份。在铁道线上，维纳斯透露了她的一个秘密：她没有记忆。

STAGE 06：ターミナル



要搭乘去北侧仓库的列车需要经过铁道线，但这条线上经常有列车经过，SL社的警备

人员又在周围巡逻，以泷山和露西的行动速度很难顺利到达站台处。这里需要斯内克和维纳斯先去站台停下这条铁道线上的列车。

任务目标：移动到站台
CHECK POINT：本任务是第一个索敌模式的关卡，请参照前面的说明，尽快适应。如果有176.ゼロ少佐的话花500PTS升成450.ゼロ少佐+后加入牌组将对任务大有帮助。此场景中每30COST就会有列车经过，留在铁道上就会受到200～300的伤害+击倒。向北移动会看到一名敌兵，他所处的站台有另一名敌兵，没有必要管。在铁道线上用麻醉枪放倒看到的那名敌兵后就可继续向北前进。西侧通风口可以躲下一名角色，东侧通道里有一名敌兵，一般面向东不会变化，所以可以安全躲在他背后。列车经过后继续前进，前方东侧站台处的两名敌兵都会向东巡逻，可乘机通过。

维纳斯使用暴力打开了开关，停下了列车，泷山和露西顺利通过铁道，上了前往北侧仓库的列车。

STAGE 07：资材运搬铁道

正当泷山抱怨怎么只能站在车顶上时，警备人员已经从列车头上包抄上来。



任务目标：保护博士，全灭敌兵
CHECK POINT：初始有4名敌兵，之后还会增援2名。敌兵有240LIFE，加上防弹衣，直接攻击当然可以，但这里有更有效率的打法。移动到敌兵前，使用格斗攻击，最后一击就会把敌兵踢下车。这样可以迅速消灭所有敌人。

正当列车要到达仓库的时候，Metal Gear突然出现在了前方。斯内克把列车紧急刹车。操纵Metal Gear的正是高贝尔松博士，他看到露西的喜悦之情溢于言表。原来泷山是为了带露西从警备队的追击中逃出来，才利用斯内克和维纳斯。维纳斯想要阻止泷山的逃走，却被Metal Gear的火力给制压住。高贝尔松重申了他的要求：交出名单上的人物，他们都是与三年前的某



个事件有关的。此时宾斯率领了大量坦克来劝降，高贝尔松拒绝了这一要求。Metal Gear在坦克的齐射炮火下毫发无损，并以它强大的火力破坏了全部的坦克。高贝尔松看到斯内克后十分吃惊，从他的话中看出他和斯内克之间有很深的仇恨，他把斯内克也加入了要求名单中，最后还破坏了铁轨以阻止他们继续前进。

STAGE 08：居住区画

维纳斯将受了伤的斯内克运到了居住区。斯内克对于高贝尔松要向他复仇提出了疑问，三年前到底发生了什么事。由于美国政府坚持不与恐怖分子交涉的立场，现在能阻止高贝尔松发射核弹的只有斯内克和维纳斯。铁轨已被破坏，只能从居住区寻找前往北侧仓库的路。

任务目标：到达目的地
CHECK POINT：斯内克受了伤，只有100LIFE，所幸这里的敌人并不棘手，套上纸箱行动更能将难度降到最低。上层东北角敌兵东西向巡逻且初始COST较高，另一名敌兵南北向巡逻，直接取最短路径下楼就能顺利通过。下层中部敌兵东西向巡逻，可从南侧绕行。目的地处敌兵会向南巡逻并面向北，用格斗攻击应该就能放倒他，前往目的地即可。

进门后斯内克一行来到了社长洛金斯基的房间。维纳斯打开了与洛金斯基的通信线路，伪装成宾斯的部下从他口中得知了很多情报。洛金斯基早就已经命令高贝尔松停止他的实验，但高贝尔松伪造了会计文档，暗中继续着实验。而这次洛金斯基为了应付国际刑事裁判所的对于SL社关于战争犯罪的调查，要求高贝尔松交出与实验相关的“露辛达文库”，要求被拒绝。洛金斯基只能派警备队去强行夺取，而高贝尔松控制了警备系统，以警备机器人抵抗，最终造成了现在的事态。维纳斯最后问了为什么高贝尔松对斯内克如此仇根，社长答道：“斯内克不就是三年前杀害他妻子的那个人吗？”从洛金斯基口中还得知了北面有第二联络

桥通向北侧仓库，要前往第二联络桥只能通过下水道，现在需要找的就是这下水道的入口。

STAGE 08：居住区画(2)

任务目标：寻找下水道入口
CHECK POINT：索敌模式任务。由于场景中只有警备机器人，Chaff和Chaff+只要持续发挥作用就能像没有敌人一样行动。维纳斯在每次移动后会使用两根金属棒来探测下水道入口，张的越开表示距离越近。斯内克就起不到什么大作用了，如果怕Chaff效力过去而被发现，就去破坏那些警备机器人。入口的具体位置在西北需要从通风口进入的房间内，房间的东北角西侧一格就是。

STAGE 10：第二联络桥

由于桥上的Cypher，斯内克一行无法顺利通过联络桥。维纳斯建议去Metal Gear试作工场去拿狙击步枪。

STAGE 09：Metal Gear试作工场

任务目标：找到狙击步枪
CHECK POINT：本任务流程较长，敌兵分布、巡逻路线非常密集，一周目要no kill，not found(时间限制很松，speedy还是容易拿的)通过是非常困难的事，没有对系统的熟练掌握，平衡性好的牌组和一点运气是不可能达成的，比较考验玩家的水平。此时攻击型打法的难度则比潜入型要简单上许多，如果潜入过不去的话还是杀过去为上，2周目再来尝试潜入型打法吧。

向北前进，放倒挡路的敌兵，移动到第三个梯子处。底层的敌兵会先向南观察，等他转过去后下梯子放倒他。门外的敌兵向东巡逻堵死了自己的视野，放倒他。东北角的TENGU型敌兵向西巡逻，中间的SHIELD敌兵南北向巡逻。套上纸箱移动到西侧，等SHIELD敌兵向南回来后即可上楼梯进入西侧房间。此房间内有两块电击地板，要通过必须使用遥控导弹破坏2个配电盘，但这样势必会引起ALERT，反而会浪费大量COST。中间东西两侧各有一名敌兵，会南北向巡逻。其中西侧敌兵向南移动后向东观察，利用这一点从他视野最外侧经过一下再返回安全位置，等他过来后放倒。东侧敌兵同样方法引诱并放倒。北部的GRAPPLE敌兵会南北巡逻，尽量在他向南巡逻之前就放倒他。最北侧的TENGU敌兵会停一个回合再向南巡逻，同样在巡逻前放倒他，移动到目的地。

这里要绕很大一个圈子才能到达目的地。先前往东南的梯子，一旁的敌兵在停留一个回合后向北巡逻，等待期间尽量积攒2枚Stun和一枚Chaff。开始巡逻后上梯子放倒他。下层的四个敌兵不会移动，只会转换视角，在上面使用两枚Stun炸晕所有敌兵并使用Chaff干扰警备机器人，然后直接上西南侧梯子是最佳的选择。没有这样的手牌时要顺利通过这里极其困难，只有套上纸箱不断经过回合寻找视野空隙



来移动，最后算好COST放倒西南侧敌兵上梯子。上层西南角敌兵会在停留一个回合后向东观察一个回合，然后向北巡逻并停留几个回合，还是比较容易通过的。北侧的物品需要425.雷电+之类的卡片才能拿到。最后下梯子前往目的地时千万注意西北方Cypher的视野，最好就是处在Chaff的干扰时间内通过。

虽然找到了PSG-1，但没有弹药，只能继续上去找。在三层可以看到MGA中的Metal Gear，威斯曼解释说现在只是作为研究用保存在这里。

STAGE 09：Metal Gear试作工场(2)

得到PSG-1的弹药后，一名自称戈拉布的男子出现在了斯内克和维纳斯的面前，显然来者不善。他在言语中也提到了女王将要诞生，而且竟然称斯内克为“兄弟”。

任务目标：打到实验体戈拉布
CHECK POINT：BOSS战，调整牌组。戈拉布作为操纵火的BOSS，自然不会受到引火的影响。他的攻击方式如下：23点攻击，使一名角色陷入沾油状态；火炎放射，ATK100+引火的范围攻击；近身格斗，ATK80+击倒。当他LIFE低下时会对自己吐火使自己引火(但不会减血)，并移动到己方角色旁。对付他没有什么特别需要注意的，使用最普通的武器硬拼也能轻松打败他。

戈拉布引爆了工场，烧到地下的炸药的话整个建筑物将被炸飞。斯内克和维纳斯开始撤退，而戈拉布最后的话是：“别担心，我还给你们留了一个礼物。”

STAGE 09：Metal Gear试作工场(3)

在工场的三楼，前代Metal Gear被启动了，戈拉布所指的礼物显然就是这个。

任务目标：在建筑物爆炸前破坏Metal Gear
CHECK POINT：调整牌组，加入289.レッドアイII(建议强化成555.FIM-92A再使用)，如果没有就买MGS2包来获得，出现率并不低，SL几次应该就能拿到不少；不要加入自由攻击、范围攻击的武器，没有任何用处，控制牌数在30为佳。时间限制为300COST，应该算是非常充足。MG的行动和前代一样，但臂部装甲板不会闭合了，在它第一次放出导弹时就可对它的两臂展开攻击。每臂各有500LIFE且装甲属性，虽然在这次任务中距离不会衰减枪械的命中，但使用普通武器打还是比较慢，使用火箭筒就能快速破坏。放出的导弹会在+10COST后落下，期间地上会出现落点，回避时注意算进以落点为中心3X3的爆炸范围。打落两臂后它就会使用新的攻击方式：蹲下后开始积蓄能量，+20COST后放出ATK300+击倒的光束攻击，移动到它的两侧可回避此攻击。只有在积蓄能量的期间才能对它的核心进行攻击，积蓄时间很长，可以造成很大伤害，1～2次后应该就能破坏它了。

STAGE 10：第二联络桥(2)

任务目标：破坏所有的Cypher
CHECK POINT：把所有PSG-1都放入同一名角色的牌组中，如果觉得不够可购买MGS2包获得，加入增加命中的卡片(例如355.スコープ+)，如果觉得弹药吃紧的话可加入321.AKMN(从032.AKM升级)作为弹药。



注意如果被打下桥的话直接任务失败。先放倒最近的敌兵，负责狙击的角色移动到他身上，这样无论多少时间敌兵也不会醒来。装备PSG-1后狙击东西两侧的两个Cypher。另一人往北移动，推荐扔Chaff防止Cypher巡逻移动。西侧Cypher附近的敌兵下南巡逻后放倒他并同样移动到他身上。负责狙击的角色破坏两个Cypher后移动到西侧平台狙击北侧的最后一个Cypher。破坏所有Cypher后任务变更为渡过桥，中部的FPH敌兵会向北巡逻，巡逻前放倒他。北侧平台两名敌兵不会移动，移动到他们视野的极限处就正好能扔Stun到他们的中央。最后前往目的地即可。

STAGE 11-01：？？？1F

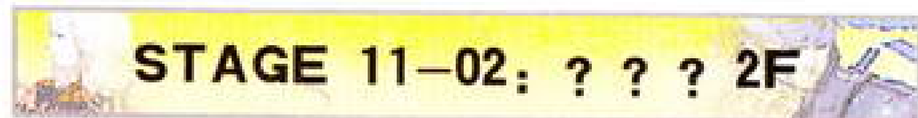
宾斯率领警备队突入了仓库，洛金斯基要求宾斯尽快把“露辛达文库”从高贝尔松那里夺取到手。威斯曼要求斯内克一行赶在宾斯之前夺到“露辛达文库”。



任务目标：向上层进发
CHECK POINT：建议在两人的牌库中加入使角色悬挂的卡片(例如418.スネーク(MGS2)+和386.エルード+)。让一名角色向北上梯子卧倒进入通风口，另一人在门口积累麻醉枪，依次放倒东西向巡逻的TENGU敌兵，中部的敌兵。通风口处的角色也同时放倒房间北门不会移动的敌兵。穿过房间。这里使用悬挂卡片即可以回收北侧的道具，也能在下方敌兵经过时踩晕他。等另两名敌兵的视野从东北侧梯子处离开时就可以顺利进入北侧房间。进入房间后斯内克收到了B.B的通信。

B.B送来了部分关于Metal Gear和EGO系统的情报。SL社主要负责新Metal Gear的操作系统开发。开始时以一般计算机程序编制的系统落后于其他的公司，于是开发方针进行了变更：对人类思考从神经元级别进行模拟。这个网络复制了人类的思考、反射和经验的作用机理。高贝尔松博士成功进行了对人类的“心”的复制。为了从被复制的实验体的精神状态中抽取合适的相位，使用了催眠诱导的方法，而促成这一技术的正是高贝尔松的妻子，露辛达=高贝尔松，泷山博士只是继续了她的研究。可怕的是这样取出的“人心”可以强制覆盖其他人的记忆，还可以强化原来所具有的能力，适合时更可以在一定程度上改变人的形态。因为是这样扭曲的人造物，会造成寿命缩短，精神异常等。那些实验体就是这Metal Gear新操作系统研究的副产物。实验体的军事利用研究被作为独立的项目在露辛达的管辖下进行。北侧房间内只有两个东西向巡逻的敌兵，很容易就能通过。

到达了中央演算室的门口，威斯曼命令维纳斯去连接终端，斯内克提出了疑问，但显然威斯曼有自己的算盘。



STAGE 11—02：？？？2F

维纳斯没有从中央演算室的终端里找到“露辛达文库”，威斯曼认为高贝尔松已经切断了文库与中央演算室的连接，已经无法从这里阻碍“实验”的进行，只能继续深入仓库破坏Metal Gear。正当要出发时，一名自称凯基戴尔的矮小人物挡住了去路，使用催眠术向斯内克一行袭来。

任务目标：打败凯基戴尔
CHECK POINT：由于BOSS的LIFE到一半时会进入索敌模式，带上一两张450.ゼロ少佐+还是有必要的。凯基戴尔开战后就会跳到天花板上，所以非指定目标类的攻击对他无效。他惟一的攻击型招数就是扔3个到地上，只有踩上去才会爆炸。他会使用两种催眠术，一种看不出角色有什么变化，但如果该角色攻击BOSS时己方角色处在该角色的攻击范围内的话就会转为攻击己方角色，破解方法很简单，移动到打不到己方角色的地方攻击BOSS即可；另一种是混乱，角色不受玩家控制并攻击另一名角色，1~2个回合就会恢复。

凯基戴尔说出了高贝尔松正在进行的“实验”的真相：将已死的露辛达的“心”复活。高贝尔松将妻子死后脑中的记忆、人格取出，向实验体的脑移植。但像凯基戴尔这样的实验体无法安定地保持住植入的人格和记忆。高贝尔松继续在从南美、非洲非法拐卖的儿童身上进行着实验，最后终于完成了完美的实验体露西。

B.B继续将到手的情报告诉了道尔顿。露辛达死的地方正是塞雷娜共和国。三年前，独裁塞雷娜的军事政权发动了少数民族大屠杀，通称普拉乌利亚的惨剧。露辛达当时正奉SL社的命令在那里做研究工作，很有可能卷入了大屠杀。而露辛达文库作为一个知识AI系统正是露辛达所有研究成果的结晶，EGO系统和实验体的开发在它的帮助下飞速进展。B.B推测威斯曼想要夺取它是为了把整个项目由军方接管。斯内克认为自己的确有可能杀了露辛达，更有可能参加了大屠杀，为此他更要查清这一切。



STAGE 11-03：？？？3F

斯内克发现了装在门上的炸弹陷阱。原来是宾斯设下的，他带领了大量部下来阻止斯内克一行。

CHECK POINT：除了多了几个没有什么威胁的杂兵以外，宾斯的行动和之前一模一样。参照前述。

第二次败在斯内克一行手中的宾斯接到了去救洛金斯基的第一分队的联络。洛金斯基眼见得到露辛达文库并交给国际刑事裁判所已经无望，想要乘直升机逃离这个岛。宾斯下令击坠洛金斯基的直升机，并通知全队从岛上撤离。他临死前接触了门处的陷阱，让斯内克一行继续前进。

B.B发来调查成果。三年前，塞雷娜的独裁统治者德鲁加多是受了前CIA特工和美国企业的暗中军事援助才得到的政权，并制定了一系列对美国有力的政策。被少数民族游击队活动搞得焦头烂额的他自然向老朋友求助，受到请求的SL社派出了第二代实验体并期望得到贵重的实战数据。但是不幸的是，第二代实验体暴走并引起了普拉乌利亚的惨剧。事实上，国际刑事裁判所正是察觉了这件事才以战争犯罪的名义调查SL社，洛金斯基正是想交出保存有当时实验体们的行动、记忆、生物数据的露辛达文库来避免追究自己的责任。B.B再次推测威斯曼是受到相关联的高官和企业要人才来回收露辛达文库的。道尔顿提出了大胆的想法，入侵国防部最高长官的终端以告发威斯曼的活动，B.B一口答应了下来。

STAGE 11-04：？？？4F

露西已经完全觉醒。高贝尔松将三年前的事件的进一步秘密说了出来。当时SL社为了镇压暴走的实验体，派出了研究中的第三世代实验体，现在这个斯内克也是其中之一。依靠解决了罗比特岛事件(MGA剧情)“传说中的英雄”索利德·斯内克的数据和细胞制造出来的克隆兵器，镇压成功了。但目睹了周围激烈的战斗后，斯内克失去了心智，想从SL社的控制下逃走，阻止斯内克而被杀死的正是高贝尔松的妻子露辛达。高贝尔松对于现在能手刃仇人感到无比的高兴。这部Metal Gear作为局地战术级核武器，可以自主到达目的地，自主使用线性加农炮发射中子弹，自主制压生物无法进入的核污染区。能有如此灵活性的操作系统就是有着像人类一样思考的EGO(Enhanced Governing Organization)系统。

任务目标：破坏Metal Gear

CHECK POINT：如果有充足的555.FIM-92A和297.FIM-92C(分别从289和008升级而来，属于MGS1和MGS2包)，每人每种各加入4张共16发跟踪导弹足以秒杀MG。由于稀有度并不高，强烈建议多买些MGS1和MGS2包来获得。虽然用普通武器也能对MG造成伤害，都由于射程和攻击力的限制打起来将十分吃力。大量减COST的卡片也是快速制胜的关键。Option中的保持高速化推荐关闭以方便查看MG的手牌。MG每次行动前会显示它的手牌，可按start暂停查看。它每次只会使用左边的第一张，所以行动是可以预测的。它的攻击会造成200～400不等的伤害，会使用的牌(也就是攻击方式)共有以下一些：

メタルギアmk-II：整理手牌顺序。

メタルギア：三格宽度前方范围攻击。

メタルギアガンダー：前方随机大范围导弹攻击。

メタルギアRAY：三格宽度前方范围攻击。

シャゴホッド：前方广范围机枪扫射。

メタルギアD改：前方广范围机枪扫射。

ジェフティ：全装备初始化。

！：5格移动。

注意它的移动如果踩到己方角色就是即死攻击，就算在范围内没有踩到，它也会跳跃一下，同样即死，所以千万不要让两名角色同时处于它可能移动到地方。破坏3个部位后发生剧情。

露西建议让她来操纵MG，她作为EGO系统的一部分可以发挥MG的全部实力。就在EGO系统启动完毕的瞬间，她切断了高贝尔松的手动控制系统。露西背叛了他。现在的露西事实上既不是被拐来的孩子，也不是露辛达，而是被植入露辛达的“心”时植入的基干神经网产生的自我。现在露辛达只是她的一部分而已。露西说出了事情的真正面貌。露辛达并不是在阻止斯内克逃走时被杀死的，而是正相反。她协助了斯内克的逃跑，却被发现然后被杀死的。露辛达的身心都受到了自己良心的折磨，她为了研究已经背离了人道，尽管知道协助逃跑被发现的后果，但她已经受不了这样的生活了。她并没有希望高贝尔松复活她。说完露西强行射出了驾驶舱，在空中被炸成了碎

片。露西身体中的纳米系统是为了MG的EGO系统而设计的，也就是说MG才是她真正的身体。露西想去唤醒其他的实验体，把他们召集起来作为佣兵部队征战在战场上。斯内克当然要阻止MG的进一步行动，露西向斯内克一行发起了进攻。

第二形态说是真正的实力，其实没有什么大变化。只是去掉了一部分攻击方式，追加了两种攻击方式：
KODOQUE：4格宽度前方范围攻击。
アーセナルギア：正前方冲刺攻击。
破坏了中间部分将会再出现一个可攻击的部位，破坏后MG终于倒下了。

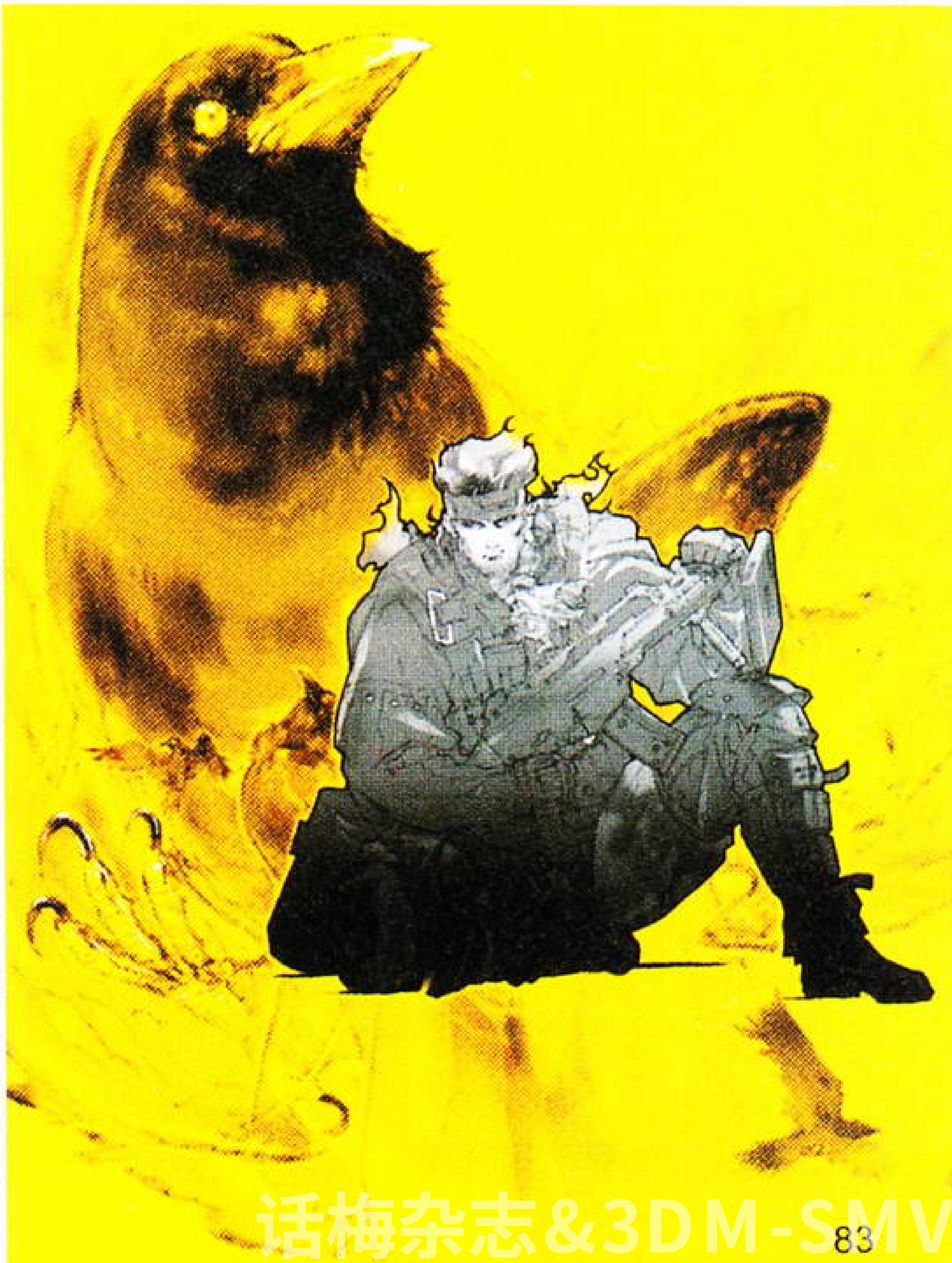
露西从MG中脱出，但已经奄奄一息。她告诉斯内克泷山博士和露辛达文库都在后面的管制室中。

STAGE 11-05：？？？5F

斯内克一行找到了管制室内的泷山。看似一切都已经完结时，威斯曼命令维纳斯杀光所有知道露辛达文库和大屠杀之间关系的人。三年前，威斯曼是实验体军事利用计划的责任人。实验已经到了不得不进行实地试验的阶段，所以才向塞雷娜派出了实验体。但是得到的数据仍然不够，需要更多极限状态下的数据。是威斯曼和研究人员故意让实验体暴走的。记录了这一切的露辛达文库如果被国际刑事裁判所得到，对威斯曼当然是极端不利的。威斯曼计划中的替罪羊就是斯内克。让埃斯科巴尔与斯内克所处的抵抗组织对立，以让斯内克逃到美国来；泄露斯内克的消息和违法搜查的点子给道尔顿；让维纳斯潜入这里回收露辛达文库并炸毁研究设施然后以犯人的名义处理掉道尔顿和斯内克。这些都是威斯曼的计划，但由于高贝尔松的行动，计划不得不做出了变化，不过最终结果仍在威斯曼的计算中。维纳斯就是当时追击逃跑的斯内克的那个实验体，就是她让斯内克身负重伤外加失去了记忆。威斯曼还得到了消息说B.B的入侵也已经被发现，他的部下已经向入侵点进发。

任务目标：打倒维纳斯
CHECK POINT：维纳斯的命中会额外+20%，这也是她的惟一优势。她使用一般的武器攻击，所以战斗时也没有什么特别之处，多加入一些回复LIFE的卡片补充被高攻击力打掉的LIFE是必要的。

击败了维纳斯后B.B突然发来了信息。他并没有被抓住，而是在总统的终端上使用了催眠术，让威斯曼得到了错误的情报。对国防部的入侵是成功的，对于事件的各项调查



已经立即展开，威斯曼已经被解除了职务并被制压。眼前的危机刚过去，道尔顿却告诉了他们一个坏消息：仓库的自爆系统已经启动。由于失去了作为上司的威斯曼，维纳斯也没有必要继续她的任务，将随同斯内克和泷山从这里脱出。

STAGE 12：紧急脱出路

任务目标：前往北侧出口
CHECK POINT：开始就处于危险阶段，敌人也只有警备机器人，没什么好犹豫的，一路杀到目的地即可。

出门时斯内克被闸门挡在了内部，他让维纳斯带泷山先从这里逃出。

STAGE 12：紧急脱出路(2)

警备机器人从后面追了上来，她们坐上一辆吉普向紧急通道的出口冲去，泷山负责驾驶，维纳斯负责消灭追击的警备机器人。

任务目标：消灭警备机器人
CHECK POINT：维纳斯一个人面对大量警备机器人，且不能使用Chaff。多带一些回复卡片即可。注意有2次增援，每次2台。全灭后任务完成。

增援的警备机器人穷追不舍，维纳斯已经有些支撑不住了。此时通道内部已经开始爆炸，在最后一刻吉普冲出了通道。终于以为得救了的时候，MG突然出现在了出口的上方。虽然坦克的炮火击中了MG，但线性加农炮还是射出了一发，掉在了不远的水中。维纳斯伪装成医护人员，准备以普通人身份生活下去，她的直觉告诉她，斯内克一定还活着。

尾　声

线性加农炮中射出的果然是斯内克，道尔顿的船回收了他。所有的真相，包括露辛达文库都已经公开。威斯曼及相关人员都已经上了法庭。斯内克一直寻找着自己的过去，最终却得知自己什么都不是，只是人造的兵器。没有过去，也不知道有没有未来，但他仍旧决定继续活下去。道尔顿最后交给斯内克的是全新的身份证、1500万美元，和他的同伴们。







提到大名鼎鼎的“《波斯王子》系列”大家一定都会在第一时间想到王子那矫健的身手，那如同体操运动员般的优美动作，让这个经典的动作游戏在大家的心目中留下了深刻的印象。所以提到这款NDS上的《波斯王子》的新作，我想大家可能已经开始思考如何用触摸笔来控制王子的运动了，不过让人大跌眼镜的是这款NDS版的《波斯王子》竟然是一款战略游戏，此次的王子不再是孤胆英雄，而摇身一变成为一名指挥千军万马的将军，率领部队攻城拔寨，让你体验一回当统帅的美妙滋味。下面就由我给大家慢慢解说这款游戏吧。

文 软饼干

NDS
波斯王子战略版
◆Ubisoft◆SLG◆2005年12月6日◆美版
◆1－4人◆自带记忆功能◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上
Battles of Prince of Persia

游戏的操作

本游戏的操作没什么可说的，几乎所有的操作单靠触摸笔都是可以完成的，看上去一目了然。下面就简单介绍一下几个游戏中需要用到按键的地方：1.按住方向上，然后用触摸笔在下屏拖动，就可以拖动地图，以便你观察情况和点选部队。2.我方回合时，按方向下，可以在不同的部队间切换，不过用处不大，毕竟还是用触摸笔点的快。3.点选中敌我双方的任意一支部队后，按L或R键可以查看该支部队的情况。4.我方回合时，按方向左右，可以切换上屏的战场信息，以便观察。



卡片游戏的精髓——系统

作为卡片类的游戏，是否有一个好的系统，对游戏的成败起着至关重要的作用，下面就让我们来认识一下这款《波斯王子战略版》的系统吧。

卡片系统

各式卡片

作为一款卡片游戏，拥有种类繁多的卡片是游戏必不可少的要素之一。本作中的卡片还算比较丰富，下面就做一个简单的解说，以使大家能够更好地游戏。

游戏中的卡片主要可以分为5类：一是状态卡片，这是游戏中数量最多的一类卡片，顾名思义，这些卡片的使用效果就是给部队增加或者减少状态的，比如说增加攻击力、防御力或是减少攻击力、防御力，这类卡片对游戏中战斗起着至关重要的作用，有了强力状态卡片的帮助，战斗将非常轻松。二是移动卡片，这类卡片只是给你的部队下达移动的指令，不过通过这些卡片移动后会产生普通移动无法获得的效果，比如说连续两次移动、移动后可以射击、移动后保持活跃状态之类的，在一些要求速度的关卡里，这些卡片会比较有用。三是攻击卡片，这些卡片使用后会直接对敌方的部队造成一定的伤害，无视目标的防御力和各类状态，所以如果敌方的某个单位过于强悍的时候，可以考虑使用这类的卡片。四是人物专属卡片，这些卡片上都写上了游戏中某位将军的名字，所以只有这名特定的角色才可以使用这张卡片，不过使用的效果基本上还是给自己或周围的部队增加或减少状态，效果比较强力。五是指令卡，这种卡片只是单纯的给部队下达移动或攻击命令用的，不附带任何效果，没什么好说的。

了解了卡片的类型，我们再来了解一下卡片的使用吧。游戏中除了指令卡外，其他所有的卡片都有两种使用方法：第一种使用方法当然是发挥卡片上所写的效果的正常使用，要这样使用一张卡片，首先要满足卡片上的条件，比如限定弓箭部队使用的卡片，那你的队伍中就必须要有弓箭部队。其次是将这张卡片拖到卡片使用栏的PLAY EFFECT里，这样效果就会自动产生了，如果你对该卡片产生什么效果不是很清楚，可以先将其拖到卡片使用栏的PREVIEW EFFECT里预览效果后再决定是否使用。第二种使用方法就是将卡片拖到卡片使用栏的GIVE ORDERS里，这样卡片将不发挥它所标注的效果，而单纯的变成了一张指令卡，卡片图案下方的阿拉伯数字就代表了这张卡可指挥的部队数量，如一张卡片上写着3的字样，则表明你可以指挥三支部队进行移动或攻击。有的时候当你不需要这张卡片上的能力或部队需要快速推进的时候，你就可以考虑这样使用卡片了。当然指令卡是只能这样使用的。

每场战斗的开始你会有一个从你收集的卡片库里挑选卡片的机会，你需要挑选出30张卡片，组成一个卡片组，在战斗中使用。所以你就需要根据每场战斗的不同特点，挑选适合的卡片，这样会让战斗更加轻松。

最后说一下卡片的获得，游戏中你每过一关就可以随机的获得一些卡片，这是你获得卡片的主要途径。另外你也可以通过联机和朋友交换卡片，这样倒是十分快捷，有条件的玩家可以试一试。

卡片回合

游戏采用的是回合制的游戏方法，敌我双方按照回合交替行动，展开战斗。不过本作中又加入了卡片的元素，所以和我们一般游戏里玩的回合又有一点区别。游戏的一开始首先出现的是卡片界面，你将从随机抽出的卡片中获得一定数量的卡片，将领不同他们获得的卡片数是不一样的，这样在一个回合内，你和敌方将领将轮流使用卡片，每次只能使用一张，使用后换对方使用，当双方都使用完本回合所有的卡片或是都不再想使用卡片，而直接PASS掉时，一个回合就结束了。此时会有一个丢弃卡片的机会，可以将你上回合留下来没有使用的卡片扔掉，以换取更多新的卡片或是保留它再进行抽取，都由你决定，然后就可以开始下一个回合了。



胜利点数系统

游戏核心就是围绕这个胜利点数系统展开的。游戏里是这样设定的，每一关系统都会给出一个你过关所需要的胜利点数，如20点，同时它也会给出获得胜利点数的条件，基本上都为消灭敌方的军队获得几分，消灭敌方的将军获得几分之类，当你达到系统要求的条件后就能获得相应的胜利点数，凑够了过关所需的胜利点数后，你就可以过关了。当然如果敌人先获得了过关所需的胜利点数，任务也就失败了。需要注意的是敌我双方有时获得胜利点数的条件是不一样的，大家要多注意，不要辛苦打了半天，才发现原来这样是不能获得胜利点数的啊！游戏中我方可获得胜利点数的条件后面一开始是计数为0的，而我方不能获得胜利点数的条件后面则划的是一道横杆，大家知道这点就不会犯错了。

战斗系统

影响战斗成败要素



当你攻击一个敌人的目标时，游戏的上屏就会显示此次攻击的一些信息，并对此次进攻做一个预判，给出它的评价，这大致可以反映出此次进攻的结果。评价分为：

awful（糟糕的）	表示此次进攻会非常的不成功
poor（较差的）	表示此次进攻不会有什么好结果
fair（一般的）	表示此次进攻对来说双方都没有优势
great（良好的）	表示此次进攻会有不错的结果
excellent（极好的）	表示此次进攻会非常成功
overwhelming（压倒性的）	表示此次进攻基本可以消灭目标了

游戏中评判此次进攻成败的基本要素很简单那就是你的攻击力和目标的防御力的对比，你攻击力越高，对方的防御力越低，自然效果就会越好。

当然还有一些其它的因素对你的攻击有加成或减成的作用，它们包括：

weapon（武器）	一般来说都是长武器克短武器
size（体型）	体型分小、中、大三种，中克小，大克中，小克大
facing（朝向）	当你从侧面或背后攻击目标时，此项就会有加成
status（状态）	主要是看你队伍和目标的状态的对比
terrain（地形）	不同地形会对你的攻击造成不同影响的

当你的部队在某些项目上占优势的时候，游戏画面上就会在此项上显示一个或多个加号，相反如果你处于劣势，则敌人的那些项目会显示加号。

战斗中部队状态

后退攻击 PUSH BACKS

一个单位一次性损失了9点以上的HP时，他们就会被击退一格。攻击方则自动占据先前敌方所在的位置。不过如果后退的位置上已经有部队，无论敌我，那么受攻击方都是不能后退的，它将受到再一次的伤害，数值是刚刚造成后退攻击的一半。玩家们可以多利用这一点，巧妙布局，给敌人造成更多的伤害。

状态下降 status down

当一支部队HP下降到一定程度后，它的状态就会下降，各种属性就会下降。

崩溃 broken

当一支部队的HP所剩无几或是一次受到过大的伤害时，队伍就会发生崩溃的现象，此时部队会不受指挥的自动朝战场外逃离。

震惊 Stunned

当一支部队士气过低或是HP过低的时候，就可能出现这种状况。这种状太民下，部队不能被使用且下个回合也可以，各种属性下降的比较厉害，此时受到攻击的话会遭到重创。



来体会真正战场上王子的神武英姿吧

MISSION 1 ARE YOU WORTHY?

波斯的大军由西向东，一路横扫所有胆敢阻挡他们的小国，直到他们碰上了另一个强大的帝国——印度。

两个帝国间展开了激烈的交锋，不过显然一路经历了千百场大大小小战斗，作战经验丰富的波斯军队占据了上风。波斯大军一路凯歌，兵临印度人的首都。

战斗中波斯王子作为皇家的成员，并没有退居在战斗的后方，而是率领着一支英勇的部队活跃在战斗的第一线，此时他们刚接到攻下敌方城门的艰巨任务，勇士们，出发吧！

我方将领：Prince of Persia
敌方将领：ARUN

游戏的第一关，属于教学关，大家跟着指示做就可以了。本关的目标是击败印度的军队，攻破城门。由于我方的部队明显强于敌人不少，大家努力进攻，指挥无尽的大军将敌人淹没吧。

MISSION 2 AGE BEFORE BEAUTY

印度人的首都沦陷了，在这里波斯王子第一次见到了“时之沙”，他传奇的故事也由此开始。

由于邪恶的VIZIER的欺骗，王子打开了“时之沙”的封印，一场可怕的灾难发生了，虽然王子利用“时之匕首”的神奇力量回到过去，阻止了这场灾难，但一个可怕的恶魔却缠上了王子，它不停地追逐着王子。

王子自然不会这样束手就擒，他不停寻找着拯救自己的方法……

我方将领：Prince of Persia
敌方将领：DARIUS

依旧属于教学关，这是一场王子和他的老师之间的练习战，难度自然不会太大。一开始大家保持中速前进，不要太快。由于本关你的兵种仍然占比较大的优势，只要摆出骑兵在前，步兵在后的阵势，基本上胜利就已经掌握在你的手里了。惟一需要稍微注意的就是DARIUS本人的攻击，威力还是挺强的。

MISSION 3 THICKER THAN WATER

在不停逃亡的日子里，波斯王子从一本古老的书中得知在印度的某个地方有一个可以囚禁千百万灵魂的盒子，“也许它可以将那个恶魔囚禁起来吧。”王子这样想到。

于是借口印度人侵占了自己母亲的出身地，王子向父亲提出了对印度再次发动战争的要求，国王虽然最后答应了王子的要求，但是王子必须用自己的实力来证明自己可以领导一支强大的军队。

我方将领：Prince of Persia
敌方将领：KING SHAHRAMAN

这是一场王子为了证明自己的能力而和他的父亲作的一场练习战。难度比前两关有明显的提升。本关有两个难点，一是KING SHAHRAMAN部队所在的地形，易守难攻，所有部队到了那里，移动力都会大减，给你的进攻带来巨大的麻烦。二是KING SHAHRAMAN自身的攻击非常强劲，且还是远程攻击，这对本来进攻就缓慢的我方，更是雪上加霜。所以游戏的一开始不要乱动，先等待敌人的进攻，你先努力利用卡片提升自己部队的能力吧。由于你部队的实力仍然是十分强劲的，所以消灭来犯的敌人问题不大。在消灭敌人的主力后，再一起去围殴KING SHAHRAMAN这样比较安全。

MISSION 4 WISE MEN

波斯人的再度入侵让印度人感到有些措手不及，慌忙间组建的军队根本不能阻止波斯大军前进的步伐，一时间波斯王子意气风发，结束自己被诅咒的命运的曙光好像就在眼前了。

就在此时王子遇到了上一次大战中自己的老对手ARUN，激战在所难免！

我方将领：Prince of Persia
敌方将领：ARUN

本关一开始要将我方的弓箭手保护好，因为敌人的骑兵部队非常的快速，一不小心就可能被他们一击必杀灭掉你的弓箭手部队。之后大体的战术和上一场战斗差不多，我们首先要做的仍然是等待。因为敌人拥有两台攻击距离超远且威力巨大的投石车，贸然前进会付出惨重的代价的。先消灭完敌人的主力部队，再用弓箭手上前消灭掉投石车，这时才是你发动大部队进行总攻的时候。总体来说本关的难度和上一关差不多，应该不会对大家造成太大的麻烦。

MISSION 5 DEMONS

急于求成的波斯王子竟然在双方战况激烈的时候，将自己的部队分成了两支，自己带领其中的一支去寻找传说中的箱子。

历尽千辛万苦，王子他们找到了箱子，不过他们还发现了一种如同恶魔般的种族，他们强大、凶悍。

要拿到箱子就必须先击败他们，不过这如何能阻止决心已定的王子呢？

我方将领：Prince of Persia
敌方将领：SAURVA

本关的目标是处于地图左边中间的宝箱，它由大批的魔族士兵守卫着。魔族的士兵能力非常强，不可硬拼。布阵的时候将部队集中在中部和下方，上边就不用留人了，敌人几乎不会从那里进攻的。开始游戏后不要立即行动，先等一会将弓箭手部队往中间调集，此时敌人会一窝蜂的向中间的一座小桥靠拢，用加过攻击的弓箭手拼命的射击，可以同时对多个敌人部队造成伤害，削弱敌人的实力。这样会让接下来的近身战简单上不少。魔族士兵中比较麻烦的是装甲兽，弓箭对他们的伤害非常的低，只有拿骑兵和他们硬拼，所以一定要做好前期的削弱工作。至于普通的魔族步兵，他们虽然攻击力也很强，不过他们十分惧怕弓箭，基本上还没等他们接近就可以用弓箭手将他们消灭了。等消灭敌人的主力后，再开始推进，收拾残局吧。本关的要点就是对我方弓箭手的保护，一定不能让敌人有近身打他们的机会，不然基本上都是一击全灭。

MISSION 6 PERSIANS

虽然少了波斯王子的指挥，但波斯的军队还是又一次攻到了印度人的首都城下，情况十分危急。

KALIM作为印度的王子，自然要肩负起保卫国家的重任，在说服自己的父亲后，王子担负起了守卫王城的艰巨任务。

“我一定不会让你失望的，父亲。”KALIM暗暗地下定了决心。

我方将领：KALIM
敌方将领：KING SHAHRAMAN

本关的目标是驻守城门，防止敌人攻破它。所以一开始布阵的时候你就需要收缩防守，将弓箭手放在队伍的里面，防止敌人的骑兵部队的快速攻击。之后就是等待敌人的攻击了，其间加状态的卡片可以多用一用，争取以最佳状态迎击敌人。本关的难度不大，一是因为我方是以逸待劳，敌人的部队不可能同时都行动过来，所以我们可以将他们各个击破。二是本关每过一回合我方就会自动获得3点的胜利点数，这样就算我们不消灭敌人，一定回合后，胜利仍将属于我们。在本关大家将充分体会到为什么说在古代的战争中要攻破一座城池，就必须要有多过守城方数倍兵力的道理了。

MISSION 7 GATE—CRASHERS

由于没有了波斯王子的指挥，波斯人的军队战斗力大减，KALIM成功地解除了都城的危机，并开始率领自己的军队展开反击。

随着大片的失土地被收回，印度军队的士气也愈发的高涨，很快他们包围了一座波斯人的城市，在这里他们发现了波斯的皇后。

我方将领：KALIM
敌方将领：KING SHAHRAMAN

本关的目标很明确你必须在十个回合内消灭所有的敌人或者是攻破敌人的城门，不过大家不用着急，10个回合已经非常足够了。战斗之前的布阵可将弓箭手稍微向前排一些，因为对弓箭手威胁比较大的敌军骑兵都离我方比较远，所以阵形就以长矛兵和弓箭兵在前，这样可以快速的杀到离我方较近的敌方部队。之后不用急于推进，稍稍向下推进一点，引诱敌人的骑兵部队过来，在等待的期间可以使用一些辅助的卡片，比如增加攻击力，防御力的，本关敌人的骑兵比较强，所以加这些状态还是必要的。另外注意调整好弓箭手的位置，这样对付起骑兵会轻松一些。之后可以故意牺牲一只弓箭手队伍，吸引KING SHAHRAMAN上来攻击，然后将他团团围住，全力攻击，搞定他后战斗就没有难度了，大家可以随意。

MISSION 8 A SON OF FOLLY

在接到自己的妻子的死讯之后，KING SHAHRAMAN悲痛万分，这一切都是波斯王子在前线不当的指挥造成的，就在国王万分震怒的时候，突然有卫兵来报说波斯王子正带着残兵败将逃回来。

国王立刻宣布召集军队，誓要亲手将自己的儿子抓回来。

我方将领：KING SHAHRAMAN
敌方将领：Prince of Persia

本关的你的对手是大名鼎鼎的波斯王子，战斗自然要小心翼翼。本关王子指挥的部队不会主动进攻，所以我们就不能采取先前一直采用的守株待兔的战术了，这一战大家将亲身体验到主动进攻的艰辛。布阵时，将长矛骑兵和弓骑兵放在队伍的前面，后面再跟刀骑兵部队，因为本关王子的部队多以弓箭兵为主，我方的长矛骑兵和弓骑兵对弓箭的抵抗力比较强，可以起到开路的作用，而刀骑兵往往可能被弓箭兵一击必杀，所以要排在后边。至于那些地面部队大家还是放弃好了，速度太慢，本关必须击败王子本人才能获胜，所以大家还是用骑兵部队冲到王子的面前将他围殴致死就可以了，消灭其他部队意义不大。本关中最有用的部队就是长矛骑兵了，大家要好好使用，其他的部队大家可以不必太在意，必要时可以舍弃他们来吸引敌人的火力。

MISSION 9 AMBUSH

波斯王子向父亲讲述了整个事件的真正缘由，由于自己打开了那个盒子，更多的恶魔被放了出来，现在他们正朝波斯人的土地涌过来。

国王自然不能对此事坐视不理，保护自己的子民是他义不容辞的责任。

我方将领：KING SHAHRAMAN
敌方将领：AESMA

本关对手是魔族，虽然魔族的整体实力比较高，无奈指挥官是个大笨蛋，他竟然喜欢让队伍排成一条长龙，向我方进攻，这不是给我方的弓箭兵当活靶子吗？所以一开始布阵时就将弓箭手们全部集中到上方，敌人会从那边进攻的。排好阵势后，剩下的就是等待了，老规矩这段时间内拼命的给自己的部队加状态。敌人接近后用力的射吧，一阵箭雨下来估计敌人的主力差不多就被消灭完了，接下来就指挥你的骑兵收拾残局吧。本战按照这个战术来打十分轻松，难度不大。

MISSION 10 NO FEAR

魔族的数量实在是太多了，无论怎么消灭他们，都会有更多的重新涌上来。

KING SHAHRAMAN率领的部队被团团的围了起来，全军覆没在即，虽然他已经向印度的军队发出了请求救援的信号，但援军什么时候到他却没有什么底。现在惟一能做的事就是坚持了，一定要坚持到援军到来的那一刻啊！

我方将领：KING SHAHRAMAN
敌方将领：SAURVA

本关难度较上一关有一定的提升，游戏的一开始你就被两队魔族的士兵包围，敌人实力非常强劲，而我方的队伍配置非常不好，弓箭兵和骑兵都很少，多数是拿刀的步兵，不能有效地克制敌人的兵种。不过好在本关只需要20点胜利点数，而每过一个回合我方可以自动获得4点的胜利点数，也就是说我方只要保证KING SHAHRAMAN不死且5个回合内不被敌人消灭过多的部队而让敌人先拿到20点胜利点数，就算我们一支敌人的部队也没消灭，也是可以获得最终的胜利的，所以全力防守吧。敌人上方的部队会首先行动，先将主力调往那里，争取可以消灭几支敌人的部队，为了杀敌有时可以必要地舍弃一些部队，看到可以将敌军部队灭掉的机会就不要放过。之后就是收缩防守，可将总体防线稍微向后缩一点，让左边的敌人进入石头地形，这样他们的移动速度会大减，使大家有足够的时间与敌人周旋，坚持就是胜利！

MISSION 11 STAND FAST

破败的房屋、燃烧的战火、逃难的人群、无辜的死者，这一幕幕悲惨的情景让KALIM都不忍目睹。

面对长相凶恶的魔族士兵，一种保护人类这个种族的责任感使得KALIM向本来还是敌人的波斯人伸出了援助之手。

我方将领：KALIM
敌方将领：SAURVA

这一关的难度较上一关的难度来说有所减少，主要是我方的兵种配置比较合理，可以有效地对付敌人的各个部队。此外我方还有两台威力巨大的投石车，可对敌方的多数部队造成不错的伤害，应该好好利用。战术依然是先守株待兔，再出去收拾残局。对于打过前两关的玩家来说，此关应该不成任何问题，就不在多说了。

MISSION 12 TO THE RESCUE

虽然成功地帮助波斯人击退了魔族的士兵，但一个更坏的消息传了过来，魔族的部队开始向印度的土地移动了。

想起自己一路上见到的那些凄凉景象，就算是死也不能让它重现在自己祖国的土地上啊，想到这里KALIM不禁心急如焚地开始快马加鞭。

我方将领：KALIM
敌方将领：AESMA

本关将可能是玩家目前为止打的最惨烈的一场战役了。主城被敌人围攻，而我方的部队离城门还有不小的一段距离，所以一开始布阵时就要将主战部队放在最靠近城门的右边。战斗的开始后，大家就全力向右冲吧，除了一部分主力用于开路外，还要安排一部分用于断后，因为左边上方会有敌人过来。首先确保城门的安全后，再排列阵式等待敌人攻击吧。由于之前要求速度第一，可能导致你在行进的过程中会有一些不小的损失，而敌人的部队又非常强悍，所以我们不能完全采用守株待兔的战术了，而要在适当的时候全体出击，消灭最接近我们的那批敌人，这样就可以在局部上以多打少，将敌人各个击破。光是等待的话，一旦让敌人完成他们的包围网，我方就完蛋了。



MISSION 13 FAMILY TIES

邪恶的VIZIER为了得到可以囚禁灵魂的盒子，正在寻找一个合适的人选，可以帮助他拿到盒子。

魔族的将领SAURVA看来是一个合适的人选，只要找出些可以威胁到他的东西，还怕他不就范吗？于是VIZIER开始了他邪恶的计划。

我方将领：VIZIER
敌方将领：SAURVA

本关我们的目标是处于敌军后方SAURVA的家人，只要到达他们所在的位置，并坚持到当回合结束就可以立即获得胜利。所以作战开始后，派一支小队走最上边，然后用主力走中间和下边吸引敌人的注意力，这样可以快速的完成游戏且难度不大。需要注意的是游戏的一开始，敌人是不会主动进攻的，所以你可以也不要急着前进，可以利用这个机会，调整自己拥有的卡片，将没用的甩掉，然后结束回合，重新抽取。本关那些可以让你的部队两次行动的卡片和使敌人无法行动的卡片，比较有用，多积攒一点吧，之后一鼓作气的冲过去，不用和敌人纠缠。因为本关的敌人不但实力强劲，且我方消灭他们一支部队只能获得一点胜利点数，而他们消灭我方一支部队可以获得两点胜利点数，和他们纠缠很不划来。

MISSION 14 DARK DAY



看着被VIZIER囚禁的家人，SAURVA不得不屈服，答应VIZIER前往波斯帮他取得那个盒子。

于是SAURVA带领着一支部队，借寻求和平的名义，来到了波斯，饱受战乱之苦的人们对此十分的高兴，但他们不知道当太阳落下，黑暗来临的时候，一场新的战斗即将打响。

我方将领：SAURVA
敌方将领：KING SHAHRAMAN

本关我们的目标是城内的箱子，所以和上一场战斗一样，我们不必和敌人进行缠斗，仍然是派一批部队去吸引敌人的注意，此刻可以单独派你的将军SAURVA一个人前往城门那里，他的能力非常强，可以比较快速的完成任务。本关的难度较上一关有不少的下降，基本上打过上一关的玩家，过此关是应该是比较轻松愉快的了。

MISSON 15 TREACHERY

当SAURVA费尽千辛万苦将盒子交给VIZIER时，VIZIER并没有信守他的诺言，他立刻杀死了SAURVA的妻子。

SAURVA在这一刻发狂了，然而这正是VIZIER想要的，他还要利用SAURVA的这种愤怒继续为他办事，不过这一切都是后话，首先还是要能熬过SAURVA这波疯狂的进攻。

我方将领：VIZIER
敌方将领：SAURVA

本关的目的很明确，就是要保护VIZIER撑过5个回合。敌人不但数量多且能力强，我方是无法与之抗衡的。所以作战的一开始就要将队伍收缩在一起，防御力强一点的兵种放在外围，防御力差的放在里面。然后就是拼命的用各种卡片增强自己队伍的防御力了，好在敌人要进攻我们至少要走上一个回合，我们的准备时间还算比较充足。大家要千万记住本关我方消灭敌人是没有任何胜利点数的，所以如果不是特别好的机会，大家千万不要贸然出击去消灭敌人，这样很容易陷入敌人的包围圈，变成给敌人送胜利点数了。只要大家给自己的部队防御力加的够多撑过5个回合是不成问题的。

MISSION 16 AWAKENINGS

SAURVA从昏迷中醒了过来，他好像什么也不记得了，只隐约地记得自己昏迷前正指挥着大军与波斯、印度展开大战呢。

难道自己的敌人是他们？看来一切都需要自己去再亲自确认一遍。

我方将领：SAURVA
敌方将领：KING SHAHRAMAN

本关的总体难度可以说不是很大，不过打起来却可能十分得耗时，主要是因为KING SHAHRAMAN会使用各种各样加强他队伍防御能力的卡片，特别是在战斗的后期，这样打起来十分的麻烦，有时就算兵种相克，也不一定能打掉他多少HP，所以大家要有打持久战的心理准备。战术方面倒是很简单，依旧是守株待兔的战术，前面已经多次提到过，这里就不多说了。



MISSION 17 IN HARM'S WAY

SAURVA的行为越来越疯狂了，在击败波斯人后，他还要向所有的印度人和VIZIER复仇。就算是他妹妹生还的消息也不能平息一点点他复仇的欲望。

尽管多数的魔族人不愿意在无休止的征战了，但SAURVA可管不了这么多，现在对他来说只要阻止他复仇的人就是他的敌人，无论从前他们是什么关系。

我方将领：SAURVA
敌方将领：AESMA

本关的目标是对方的将领，消灭敌人的部队对你来说没有任何意义，所以布阵的时候将所有的的部队都调集到上方的阵地。游戏开始后，让SAURVA和3支左右的主力部队向右冲，其他部队就留守原地，这样AESMA会把他的大部分处于下方的部队由下而上的调集去攻打你的留守部队，而这正是他的主力之所在。而他原来就处于上方的部队实力很弱，可以轻易的突破。之后就可以形成SAURVA和你的主力部队面对光杆司令AESMA的情况了，这样就可以轻松的获得胜利了。至于你的留守部队可以完全不用理会，因为本关消灭任何部队，双方都是无法获得胜利点数的。

MISSION 18 FRESH START

在杀死昔日的战友AESMA后，SAURVA获得了魔族的大军，看来已经没有什么可以阻止他疯狂的复仇计划的了。

这一次站在他面前的是大名鼎鼎的波斯王子，SAURVA还能够继续他前进的步伐吗？

我方将领：SAURVA
敌方将领：Prince of Persia

本关对我方的杀敌速度有一定的要求。游戏开始后每过一回合敌人都会自动获得3点的胜利点数，而本关获胜只需要20点胜利点，所以我们必须快速行动。本关波斯王子的部队大部分是弓箭部队，只要我方冲得够快，能够迅速的接近他们，他们应该就不难对付。所以一开始大家就要将主力部队放在阵型的最前端，然后集体向下快速推进，那些不是主力的部队就不用管他们了，丢在原地即可。在地图中间时会有一场大战，此时要多利用远程部队可以一次打多个部队的优势，给他们加攻击力，可对敌人造成不小的伤害且比较迅速。迅速结束中间的战斗后，下边的战斗就没有难度了，最后是杀掉对方的将军过关还是攻破城门过关，就任你选择了。

MISSION 19 BRAVE WORDS

当SAURVA站在印度人的城门前的时候，他感到自己的热血开始沸腾，VIZIER不正是印度人吗？SAURVA发誓要让所有的印度人都为此付出代价。

正在这个危难的时候KALIM王子站了出来，他能够拯救印度人的命运吗？

我方将领：SAURVA
敌方将领：KALIM

本关是要求你进攻的一关，所以难度还是不小的。敌人的部队大部分装甲很厚，不加状态的话会很难打，加上象兵和投石车，将会给你的进攻造成巨大的麻烦。所以本关的一开始不能急于进攻，首先要做的是给自己的部队增加攻击力和防御力，同时给敌人减少相应的能力。我们的主力部队应该放在地图的上方阵地，下方的阵地就留一些小兵，吸引一部分敌人的火力。本关你的目标是KALIM王子，消灭其他敌人的部队没有多少意义，所以还是速战速决吧。

MISSION 20 FOR LOVE'S SAKE

VIZIER做了这么多的坏事，他的目标终于快达成了。此次他的目标是魔族的公主。

VIZIER竟然深爱着这位魔族的公主真是有点不可思议，看来爱可以让一个人做出很多疯狂的事啊！

我方将领：VIZIER
敌方将领：SINDRA

本关和上一关差不多，目标仍然是对方的将领，所以打法上也没有太大的区别，由于现在你有很多强力的卡片可以使用，只要一开始你给自己的部队加好足够多的状态，战斗还是比较轻松的，加上本关敌人会主动进攻，使得攻关的过程将更加简单，在此就不多说了。

MISSION 21 FORCED ALLANCE

魔族的数量越来越多，单靠波斯一个国家的力量已经无法阻挡他们了，再这样下去所有的人都要完蛋。

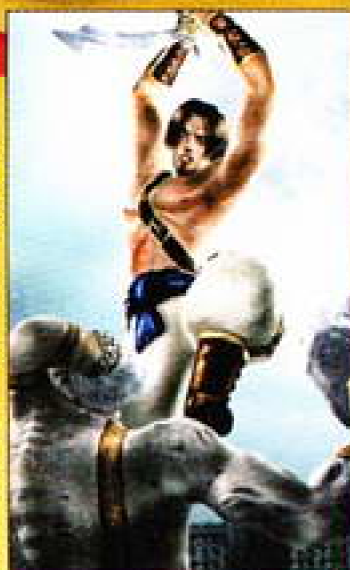
于是波斯王子找到了KALIM王子，希望波斯和印度可以联合起来，这样或许还有一线希望，但KALIM根本不想和侵略自己国家的人合作，一口拒绝了波斯王子，看来只有用武力说服他了。

我方将领：Prince of Persia
敌方将领：KALIM

本关的要点在于利用好本方的弓箭部队，利用他们快速的消灭敌人，否则我们将不可能在十个回合内击倒KALIM王子，因为印度一方不但兵多而强，且要接近目标只有走两座小桥，对方只要有一支部队占据小桥就可以将你的整个大部队全部堵死，这样时间将成为我们的大问题。所以一开始就要尽可能的给弓箭部队加攻击力，同时派一支小队到你主攻方向的反方向行动以吸引一部分敌人。本关一定要集体行动，不可孤军深入，每一回合都要尽量将每一支部队都是用到。



MISSION 22 ART OF WAR



由于KALIM王子的一意孤行，波斯王子现在变成了孤军一支。不过就在王子快要放弃希望的时候，一个魔族的女子出现在了他的面前，提出了合作的意向，王子虽然对此心存怀疑，不过在这个时候他也没有拒绝的资格了。不过VIZIER是个女的，大家并不相信她在军事上的才能，看来VIZIER有必要证明一下自己。

我方将领：VIZIER
敌方将领：DARIUS

本关比较有意思，需要你将4支部队送到处于地图最左边的旗帜处，你最多有10个回合来做这件事。由于本关我寡敌众，硬冲只有死路一条，考虑到最后只需要将4支队伍送出即可，所以此关我们要设置大量的诱饵将敌人吸引住，然后要送出的部队从敌人守卫的薄弱处突破。布阵是将大部队放在中间，要突破的部队放在地图边，游戏开始后，先让诱饵部队先行，去吸引敌人。突破的部队则要小心的前进，争取要做到总是自己先攻击到敌人并且能够快速搞定他们，不要被他们拖住，不然就麻烦了。总体来说突破部队应该准备7支左右，一路上不停的舍弃一些被敌人缠住的部队，总体来说本关难度不小，大家要多加练习。

MISSION 23 SIBLINGS

VIZIER和SAURVA这对兄妹终于见面了，VIZIER苦苦劝说SAURVA放弃复仇，不要再进行无谓的屠杀了。

但SAURVA此时已经复仇之火完全吞没了，任何人的话他都是听不进去的。为了不再让大地上的生命继续受到摧残，VIZIER决定大义灭亲。

我方将领：VIZIER
敌方将领：SAURVA

本关一开始的情形看起来很可怕，敌人三面将我方包围，不过大家不用过分担心，我方的兵种可以克制敌方的大部分兵种，位置好的话，基本可以一击必杀，加上SAURVA强大的弓箭技能，本关杀起敌来绝对可以用轻松惬意来形容，你只管拼命的往部队身上加攻击力，以早点结束战斗吧。

MISSION 24 FINAL BATTLE

VIZIER最终还是没能杀死SAURVA，不过她大义灭亲的行为赢得了波斯王子的尊重，王子决定自己也再不能坐视不理了，这场归根结底由他引起的战争，必须由他来亲手结束！

我方将领：Prince of Persia
敌方将领：SAURVA

虽然是最后一关，但本关的难度老实来说真的不高，首先因为是本关敌人都是疯狂进攻的，所以我方完全可以等待敌人一个一个地送上门来，轻松消灭之。其次是我方此刻有大量的强力卡片，完全可以应付各种情况。所以游戏的一开始你只需要将部队收缩在一起，面向左方，然后开始拼命给自己加能力就可以了，我想这些工作对于能够打到这里的玩家应该非常熟悉了，在此就不多说了。在击倒SAURVA后，漫长的战争终于结束了。



文 马修

激戦国無双

GEKI·SENGOKU MUSOU

PSP	激·战国无双
	◆Koei◆ACT◆2005年12月8日◆日版
	◆1～4人◆720KB◆5280日元
	◆"《激·战国无双》特典盒"同时发售◆推荐玩家年龄：12岁以上
	激·战国无双

各位PSP玩家和无双FANS都还记得一年前我们在PSP上玩到原汁原味的《真·三国无双》时的激动和痴迷吗？一年过去了，PSP无双新作《激·战国无双》，正如其名，本作带来的爽快和刺激确实是前作无法比拟的。但同样，第一次看到PSP版《真·三国无双》时的激动也是任何都无法替代的……说多了，下面，就让我们借由PSP，走进那洋溢着热血与激昂的战国时代去吧！



激·无双入门篇

你可能是第一次接触《战国无双》，没什么，什么事都有个开始，下面我们就一起来进入游戏——



菜单

进入游戏后会有三个选项：合战就是进入战斗模式选择画面，各种设定是包括环境设定及记忆管理等的选项，宝物库则收集了玩家收集的各种武器、道具等。

进入合战后，有三个选项，分别如下：

无双演武：故事模式，角色在剧情里战斗在属于他自己的故事中。

模拟演武：自由模式，可以挑战任何已出现的章节和关卡。

对战：2～4名玩家间进行联机对战。

环境设定

各种设定下有个环境设定，只要知道第二项是记忆管理就行，剩下的都在环境设定里进行更改，第三条可以无视……环境设定内容如下：

难易度：有天国、やさしい、普通、难しい、地狱五个选项。依次从极简单排到高难，游戏默认是やさしい，即简单难度。

敌体力ゲージ：敌人体力槽开关选项，有表示する（开启）和表示しない（关闭）两个选项，默认为表示する，即开启。

操作设定：各种操作方法的切换，默认的操作方法不错，马修个人觉得本作对□的虐待不算严重。

サウンド设定：背景音乐和音效的大小调节，共16段。

武器库

武器一览：查看获得的武器资料。

副将一览：查看获得的副将资料。

チュートリアル：游戏中要素的解说。



激·战斗操作篇

接下来是基本操作，无论在方法还是给玩家的感觉上，“《战国无双》系列”都和“《真·三国无双》系列”有明显的差别，本作亦不例外，下面是操作方法：在一般菜单画面时，○是确定；×是退出。在战斗画面中，《激·战国无双》的默认操作如下：

方向键/滑杆	操纵人物行动方向
□	普通攻击，最多8下
△	蓄力攻击和追加
○	无双奥义/蓄无双槽
×	跳跃/上马/下马
L	防御/空中时为受身
R	紧急回避
START	打开菜单画面
SELECT	战斗中右上地图是否显示的切换
SELECT+START	热启动，退出游戏回到模式选择画面



连按□是最基本的连击了；还有△衍生出来的CHARGE组合攻击，如□△、□△△△、□□△△△、□□□△△……

骑马奔跑时按△，马就会跃起来重重踏向敌兵，威力除了和武将的有关，和马本身也有关，比如风松冲撞力度就远大于普通的战马。

无双奥义就是在无双槽满时按下○键发动的技能，无双奥义发动后，角色即进入各项能力都得以加强且无受创硬直的无双状态，该状态下的敌人的动作明显变慢，这个状态下对于没有发动无双奥义的敌人简直就是无敌。无双状态中，按住○即是《真·三国无双》那样的无双技；按□、△则是无双状态下的加强攻击，想进入无双状态后立刻就挥刀砍人，就要掌握好时机，按下○后迅速按□，否则角色会在无双状态发动后傻战一下。

SELECT+START可以直接回到模式选择画面，如果哪一仗打输了，不仅得到的奖励少，副将的状态也降至最低，如果觉得输得不爽或忘了拿某个重要道具，就可以将SELECT+START一起按，回到标题画面。

细心的朋友可能发现，本作取消了间接攻击也，看看游戏中的可视距离之短，取消了就取消了吧。还有就有拼刀被取消，大概这次光荣是真的为PSP玩家着想了，同等级角色兵器碰撞到一起时，两人会同时被弹开并都有一小会硬直；当两人同时发动无双奥义时，那么两人都会扣血，这种设定在简易难度下我方当然占便宜，但是困难难度下和敌军武将对着放无双技，那简直就是找死……



系统简介

“《无双》系列”的乐趣之一便是收集，收集武将、收集道具、收集武器、收集任务……本作不仅保留了PS2原作的武将收集和武器收集，也把PSP版《真·三国无双》中的副将收集系统得以保留，这样，《激·战国无双》就有了一个独具特色的收集系统。

过关和存档

无双演武模式中，是以每个人的篇章作为基本单位的，当打完该篇章后，就回到模式选择画面，想继续打的话就接着玩吧。还有游戏中的记录，游戏的战斗部分是不能存档的；但战术模式可以存档，存档退出后，选择“再开”以外的其他模式都会导致，该记录消失。

武将收集系统

本作收录了PS2版《战国无双》和《战国无双 猛将传》中的全部19名角色。游戏一开始只能选6人，分东方武士团、西方武士团和织田军三大势力，基本上是某个角色打通一章后，该势力其他武将就大部分出现；而像没有的德川势力也在“真·西方武士团篇”中登场，之后也能逐一选用了。



副将收集系统

本作的副将收集比《真·三国无双》困难了不少，需要一些条件，像战国武将，一般都是在战胜他的那场战役后有一定几率得到。另外，副将中照例有三国武将登场哦。

武器收集系统

武器收集系统的回归应该说是让玩家最为兴奋的消息之一，毕竟武器收集是《无双》的特色嘛，本作中的武器有四级设定，前三级武器的出现比较随机，但和游戏的难度有很大关系，一般来说，难度越高，越容易拿到各方面加成高的上佳武器。最高级和PS2版的"《无双》系列"一样，需要在"困难"或"地狱"难度下，在某特定关卡满足某件完成起来比较困难的任务，然后地图上显现出原本隐藏的藏宝阁，占领藏宝阁便拿得到了隐藏的四级武器。游戏中武器有四种：红莲（炎）、闪电（雷）、冻牙（冰）、夜叉（吸血），武器属性的威力和角色的知力有关，知力越高，属性攻击威力就越大，这点请大家注意。



武艺书收集系统

武艺书相当于原作中的技能树，开启这些武艺书，战场上武将就掌握了相对应的技能，达成特定条件的话武艺书还会升级，从而使武将的技能也随之升级。武艺书的收集渠道如下：1.捡地图上的葛笼；2.打倒特定的武将；3.从地图上的隐藏道具中得到；4.占领藏宝阁后得到。多多收集，让你的武将更强大吧！



三国猛将大乱入！

游戏的关卡并非开始时就是齐全的，但会随着游戏的进行而逐一出现，打过该关卡后，这个关卡就被收集在模拟演武中供玩家随时挑战。除了众多的战国猛将的关卡，本作还有一个特殊的新增（或者说恶搞）的关卡"无双的继承者们"，该关是每个武将的最后一个篇章，只要将初始的三个势力各通关一人，就会出现该关，该关的敌人是八名三国时期的武将，攻击判定、招式、打法都是原汁原味的"35"式……



战斗须知

好，基本操作、系统、收集要素什么的都熟悉得差不多了，下面就准备战斗吧，进入战斗前有一个战支度的选项，该选项下是选择武器和副将，所带副将的等级和武将的级别有关，初始只能带一名副将，升到5级可以带两名；达到10级可以带三名；等升到15级就能带四名副将了！准备完毕，进入游戏！

战术与战斗

《激·战国无双》的战斗系统继承自PSP版《真·三国无双》，即地图画面和战斗画面交替进行，游戏中，我们先要在地图画面上对玩家选武将所代表的图标下达移动及战斗指令，此部分即为战术部分；当与敌军相遇或进入敌军阵地，便发生战斗，画面切换为战斗画面，这就是战斗部分。

游戏中，每个阵地战斗都被称为"小战



游戏中阵地的占领方式有两种：一为占领；二为路过。前者容易理解，后者马修来略做说明：比如A、B、C、D四个连续的敌军阵地，在A阵地战斗中得了优评价后，下一回合武将即可走过B、C直接到D阵地进行战斗，胜利后B、C、D都成为我方阵地；如果D为我方阵地，武将从A走到D，更可以不战而白得B、C两个阵地。

斗”，每场小战斗都有完成任务的条件，并根据完成任务的情况给予评价，任务类型不同，评判的标准也不同，比如击破全部诘所头的任务以玩家的完成速度为标准；而限定时间内尽多地杀敌，则是以杀敌数目为评判标准。根据任务的完成情况，玩家可得优、良、可三种评价，在不受术符等作用影响下，“优”下回合可走三格，“良”下回合走两格，“可”则只能走一格，这个行走法则只适用于没有敌将部队和诘所的普通平地，无论可走多少格，遭遇敌将部队或进入敌军诘所，该回合便强制进入战斗；而在浅水地形行走时，没有水步秘符的话每回合只能走一格。



过关奖励和角色成长

过关奖励是指完成整场战斗后给予玩家的奖励。这些奖励都直接关系到武将的成长，奖励内容如下：

经验值

经验值的取得和战斗中评价有绝对关系，不用说，自然是评价越高，玩家最后得到的经验值也越多，因此，小战斗评价不仅关系到过关的效率，还和武将的升级有莫大的关系。

除了评价，游戏中打掉的那些金钱也是经验值的来源之一，因此战斗把别人钱打掉，也不用去发扬高风亮节，尽管捡就是了。金块每个1000，金片每个200，小金袋每个50。

能力点数

除了经验值，还有专门增加武将各项能力的奖励，该影响主要来自于战斗中的杀敌数以及游戏的难度，战斗中每斩50人就进行一次奖励，过关评价则以每100人为单位来计算，最多奖励1000人杀敌数。

表一：武艺书技能效果对照表

①猛攻	
激昂	濒死状态倒地起身时有一定几率将攻击力提升至2倍
居合	攻击范围增加
怒发	无双槽积蓄速度加快
硬骨	降低敌人直接攻击的伤害
铁壁	降低敌人间接攻击的伤害
一の太刀	反击的攻击力上升
刚破	无双技的冲击波可以弹破的敌人防御
霞割り	追加攻击时的冲击波得到加强

②武技	
虎乱	无双奥义的攻击力上升
练气	CHARGE攻击力上升
皆传	血未红即可发动无双秘奥义
无刀取り	移动时自动防御敌人的攻击
乱击	随着连击数的增高攻击力增加
一闪	反击攻击带有修罗属性
[illegible]	无双秘奥义增加武器的属性效果

③属性	
[illegible]	□□□□攻击时武器属性发动
上击	□△攻击时武器属性发动
[illegible]	□△△攻击时武器属性发动
落击	□△△△攻击时武器属性发动
[illegible]	□□△攻击时武器属性发动
追讨	□□△△攻击时武器属性发动
[illegible]	□□△△△攻击时武器属性发动
卷讨	□□□△攻击时武器属性发动
加护	对敌人属性攻击的耐性加强
觉醒	无双秘奥义中的属性攻击加强

④护身	
[illegible]	[illegible]
千里眼	更容易发现珍贵道具
[illegible]	回复道具的效果上升
燕返し	一定几率出现反击攻击
[illegible]	濒死状态倒地起身时有一定几率使移动力上升
意地	受到任何攻击都不会眩晕
[illegible]	自动受身
いなし	防御时不会被弹开
[illegible]	CHARGE攻击时可以紧急回避
见切	反弹弓箭的范围增加，并能弹返子弹

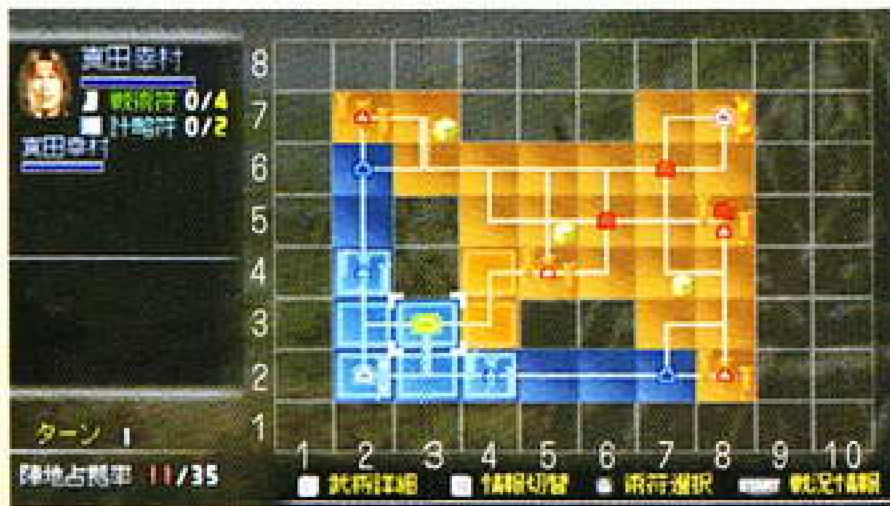
表二：术符效果对照表

战术符	
战术符分普通符和秘符，普通符只有使用后才有作用且用后会消失，秘符则只要带在身上即可一直发挥作用。	
奋迅符	回复少量的士气和兵力
疾风符	提高行军能力
金缚符	令敌人一定天数内无法活动
毒牙符	让敌人进入中毒状态
气付符	治愈异常状态并回复少许体力
雷鸣符	弱化敌军部队，不仅削减敌军的兵力和敌将体力，还使被作用后的敌部队每次只能走一格
火炎符	对范围内的敌军进行火攻，可以将竹林烧掉，对水面敌军无效
封术符	使用后敌军全部武将三回合内不能使用术符
时束符	使用当回合可进军两次
いやしの符	回复满自军部队的兵力、士气以及主将副将的体力
いやしの秘符	己方所有部队战斗时体力都会有少许回复
斗气秘符	每场战斗开始时，都处于无双槽满的状态
士魂秘符	无双槽满时部队可以移动三格
决死秘符	濒死状态时可以移动四格
快气秘符	可以防止自军部队(所有的)进入异常状态的秘符
激励秘符	使自军所有部队每回合都回复一定的士气
水步秘符	在浅水地形正常行走
守护符	为我方据点及相关范围内回复体力，并实现一回合强化
计略符	
计略符	可以使地形发生变化，使用时机得当会收到意想不到的效果
开门符	打开地图上的关卡大门
发破符	破坏堤坝和大炮
水祸符	打开堤坝控制水位以使之对自己更有利
雪崩符	利用大雪山的山崩来打开道路或阻挡敌军



战术要点

本作的战术部分的战略性非常高，将这些战略部分单独列出来，也算得上是一款不错的战略游戏。战术部分为回合制，根据上场战斗的评价决定本回合所走格数，下面的只是大家个参考，此外为了方便大家，每战的攻略最后还以坐标形式（X，Y）列出了各战役的隐藏道具的所在位置。



▲如图中光标位置，就是(3，3)。

织田军团篇

信长上洛战

非常简单的战斗，除了一个大众脸，其余都是侍大将。主要目的应该是让玩家熟悉操作。

无隐藏道具

姉川之战

开始就直接向右进军，消灭守桥武将后得到水祸计符后立刻对水闸施计，深水变浅水后，被困在水后面的本多忠盛和明智光秀便可以过河拦住杀向我军本阵的两支部队，第一波军队被消灭后，前田庆次在不同于玩家的另一条路上出现，令我方士气大降。先用开门计打开一扇门消灭里面的将领，之后又有两支部队出现在桥上，时间还算充裕，消灭他们就行。

隐藏道具位置：(7，2)、(7，6)。

杂贺攻略战

本关有好几个杂贺孙市和侍大将，这些家伙穿梭于竹林中偷袭人，这关火炎符不少，多烧一烧林子说不定哪下就能烧到敌军部队。消灭掉全部假杂贺孙市后，真正的杂贺孙市带着铃木朝重等三名副将出现在左上方。

隐藏道具位置：(3，7)、(7，2)、(7，7)、(9，1)、(10，6)。

羽柴秀吉篇

山崎之战

本关的竹林极密，因此敌军的进军也很隐蔽，但我方没有本阵陷落、友军战死等的牵挂。密林中藏有大量葛笼和隐藏道具，利用好各种符，本关会很轻松。

隐藏道具位置：(1，3)、(3，8)、(5，5)、(5，8)、(6，2)、(6，7) (8，3) (9，5)。

九州征战

守护诘所的战斗，我方每个诘所由一个大众脸和一个侍大将把守，敌军则是三个大众脸在侍大将的协助下攻击我方诘所。当务之急是先击退一个敌武将，再全力攻击另一个敌方武将，并用术符援助第三个诘所的守军。都被打败后，岛津义弘和丸目长惠被打败后会撤向自己的诘所，我方部队跟过去就会中埋伏。连同后来灭掉的援军一起消灭后，右上扩充出新的阵地，敌方将领岛津义久出现并向我方诘所进攻，消灭他吧。

隐藏道具位置：(1，4)、(3，4)、(4，1)、(6，2)。

织田夫妻篇

界凑击战

非常简单的单一路线，乘船去左上取得水祸计符使水路开通，消灭援军足利义昭则能得到水上也正常进军的水步秘符；右下拿到开门计符后如果打左上的门。则会出现隐藏的杂贺孙市的部队，同时明智秀满和明智茂朝也打开己军大门向织田本阵进军，搜刮宝物时注意及时回去守护本阵。



隐藏道具位置：(7，1)。

信长翻越伊贺

本关的简单之处就是NPC会紧紧跟随玩家，不用担心被NPC拖后腿，但在敌军较近时不要走太快，不然可能NPC会被敌军夹击。明智秀满和明智茂朝被消灭后还会继续出现，不要和他们纠缠。打开最后一道大门后，明智光秀作为最终BOSS出现并主动进攻，同时我方援军森兰丸也出现在右上，这次再次消灭明智二人组他们就不会出现了。

隐藏道具位置：(8，5)。

阿市篇

小谷城脱出战

阿市和浅井长政从两个起点向脱出点突破，长政的路上有三扇门拦路，第一个开门计符在阿市起始位置下方的葛笼里；打开第一扇门后，三个大众脸出现在中部的三个诘所中，打败中间武将后获得第二个开门计符；打开第二扇门后，下方的三个诘所中也分别出现了武将，打败海北纲观则取得第三个开门计符。当浅井长政攻下其逃脱路线的诘所后，朝仓义景和朝仓宗滴出现在右上方并追赶长政——本关各种金缚符不少，用术符困住追兵，长政可自己到达目的地。之后是灭了那两个家伙再撤退还是直接逃脱就看你的选择了。

无隐藏道具

信长翻越伊贺手取川之战

开始时敌军从上下两路进攻得气势汹汹，不用管他们，直接往右去，灭掉中间右侧武将得到水祸计符，就把上杉大军的攻势给挡住了。不过很快又会被上杉谦信关上水门变为浅滩，并且浅井长政开始向上杉谦信突进。直接走中间一路去救长政吧。

无隐藏道具

光秀·兰丸篇

山阳攻略战

这一战兰丸和光秀会并肩作战，也就是说玩家操纵的走到哪，另一个就跟到哪，这样可以安心地拿道具、占阵地和砍人了……到达第二块陆地后，吉川元春会从第一陆地追来，先不用理他，把第二块陆地的据点占领再说。回头灭掉吉川元春后杀到第三块陆地并

占领了下方的两个诘所后，通往小早川隆景所在诘所的路开通，这个家伙也在一个侍大将的护卫下开始逃跑，同时增了他逃跑成功就算玩家失败的条件……斋藤利三会截住他，但坚持不了多久……中间陆地左下是疾风符，右上是金缚符，用术符追上他吧。

隐藏道具位置：(2，3)、(7，5)。

信长翻越伊贺九州攻略战

又是三个大众脸守三个诘所的战斗……而且敌将被打败后很快还会出现……好在哪个武将告急，中间的兰丸（或光秀）就会去支援，第20天，岛津义弘和岛津义久出现在下方——和那些打不死的大众脸继续耗下去没有任何意义，赶快把岛津义久干掉过关。

隐藏道具位置：(3，2)。

织田军天下统一篇

关东征战

又是上下两路的战斗，老规矩，自己打一路，另一路先用术符支援。攻下一个上方诘所后是上杉谦信拦路，攻下下方诘所有真田幸村埋伏，攻下上方诘所并打败上杉谦信后，最上方的路就可直接可以打到北条氏政的敌军本阵了，之后敌我双方除将领外的全部NPC武将都会全力杀奔对方本阵，是擒贼擒王还是斩尽杀绝就看你的喜好了。

无隐藏道具

奥州征战

一开始就用雪崩计炸开左数第一个雪山，封住南部晴政和侍大将，这一战开始时要上下支援友军，但还是可能有NPC武将被敌军的冲击消灭，不过没关系，消灭掉敌军武将后，剩余的侍大将根本成不了气候。

隐藏道具位置：(6，2)(9，3)(10，4)。

东方武士团篇

三方原之战

这一关没有什么难的，但要注意服部半藏会在第三天出现在左上的诘所内出现并在一两个侍大将的帮助下对我方本阵进行奇袭，要先作好准备。

隐藏道具位置：(6，5)、(8，6)。

美浓攻略战

一开始就向右进军，森兰丸藏在右方左上位置的竹林里，可以先拿火烧他，之后右方地带的上下方会出现伏兵，不用怕他们，大众脸而已。接着用水祸计符关闭水门、开门计符打开一扇门即可。注意，另一扇没开的门会被织田军打开并向我方武将发动突袭。

隐藏道具位置：(2，4)。

武田军始动篇

京都大泥棒退治

四周不时有倾奇者出现，不用管那些家伙，速战速决的话友军完全可以搞定他们。先去中间把五右卫门打跑，然后一路搜索隐藏房间并拿道具宝物。最后隐藏房子全找到时，五右卫门又出现了。再打败把就算胜利。

隐藏道具位置：(8，3)、(5，4)、(4，7)、(8、7)。

界倾奇者退治

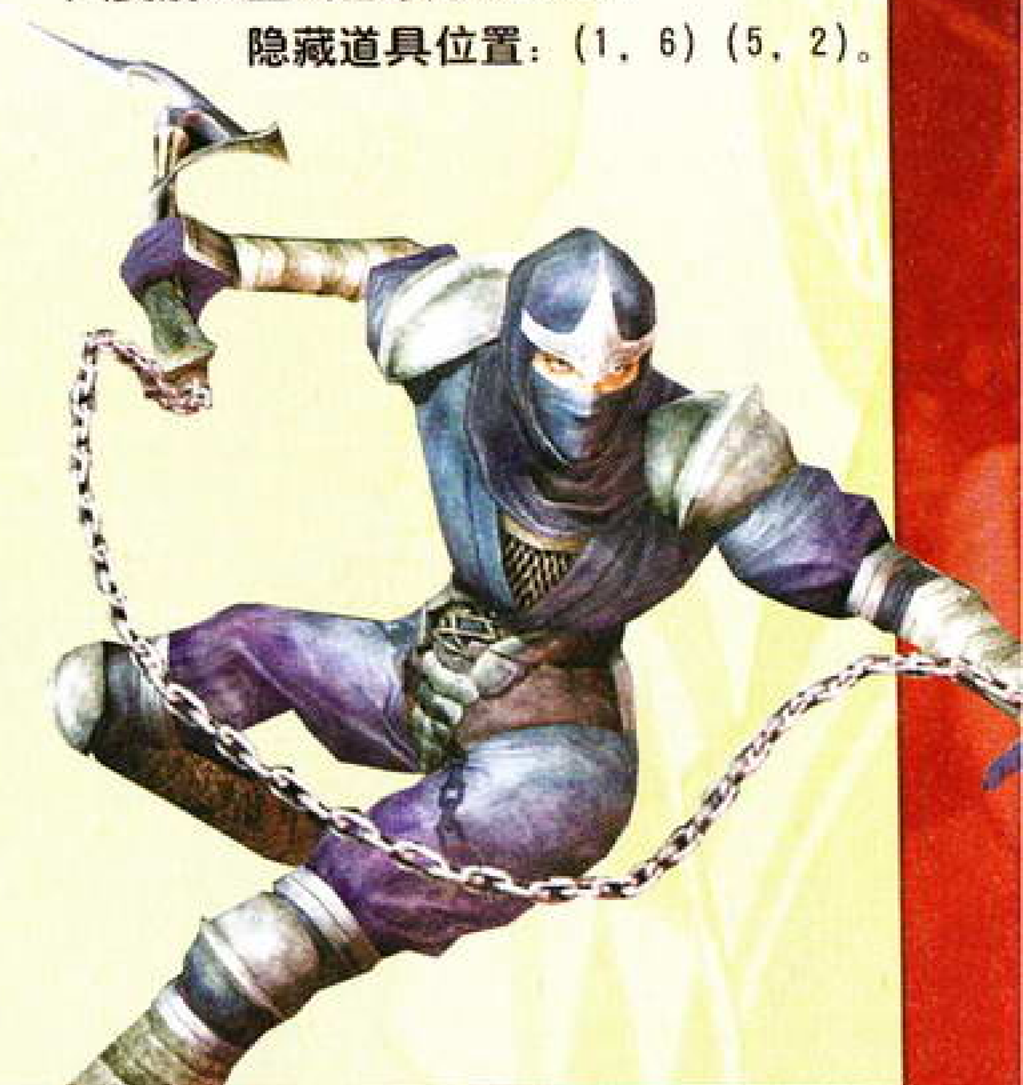
又是那种四块陆地的战斗，干掉第一块陆地上的两个武将后赶去第二块陆地，登陆后阿国便逃跑。一路追去，大炮之下想不受伤不可能的，尽量减少损失吧。打倒杂贺孙市得到水祸计符，追上阿国消灭后得到开门计符，这样就能去和前田庆次叫板了。登上前田庆次的陆地时，杂贺孙市等三人出现在第一块陆地上并迅速向我方本阵进军，下一步做何选择，就看你的了。

隐藏道具位置：(9，1)、(8，6)。

信玄お遍路さん

就如胜利条件所说，占领一座塔，然后按照顺时针顺序将其他三座占领……但一不小心，占领完的寺院就又会被占领回去，玩家也只要前去重新占领了就可以。

隐藏道具位置：(1，6)(5，2)。



德川军再兴篇

三河再起战

抵挡一回合攻击后，第二回合四支武田马军部队出现，去攻下下方最右边的诘所后，对旁边的堤坝使用刚拿到的发破之计，中间大面积区域变成浅滩，便有效地阻挡了武田马军的前进军。

隐藏道具位置：(3, 6) (6, 3)。

伊贺抵抗战

城内战，初始的全部阵地占领后出现阶梯。第二层占领全部阵地后走到右上处出现楼梯。上到第三层竟然只有一个钉板房间，胜利后出现通往第四层的楼梯。到了第四层上去就和羽柴秀吉撞上了，(– –)打败羽柴秀吉就可以去打BOSS明智光秀了。

无隐藏道具

踯躅ヶ崎馆侵入

本关的难处在于由于视野有限而无法查觉分开行动的友军的情况。因此要多照顾友军，金缚符、疾风符和奋迅符的合理使用是本关保平安的关键。最右下的房子里是乱世疾风符，中间最右侧房子得到燕返之书，最上一条路的上方分支则可得到武器。

无隐藏道具

毗沙门天激斗篇

姉川脱出战

我方被织田军打到了门前，开始的重点在于快速打败玩家周围出现的敌兵，以取得两个开门符使上下两支友军能顺利逃脱敌兵的追杀，当玩家到达中央的桥后，羽柴秀吉、森兰丸、明智光秀和浅井长政的伏兵出现对上下方友军进行截杀，这个时候只能救一面了，另一支友军就用金缚符、奋迅符等多多支援吧。帮下方友军击败前后的追兵后，友军夺取敌军下方诘所后不再进军，而与之相邻一格的羽柴秀吉也装傻不动。不用管他们，赶快去上方，不然上方友军被前后夹击的话必败无疑。最后在左上的房子处拿到水祸符关闭水闸使退路开通，全军撤退后过关。

无隐藏道具

奥州镇压战

这关是友军帮助伊达政宗平定奥州，一开始就入手一个雪崩计符，建议先崩开最下边的雪山，基本上是向前走然后崩开雪山去下方帮助灭敌，而对上方的武将配合奋迅符、雪崩符、雷神符、金缚符等完全可以抵挡住敌军的两三波攻击，之后用雪崩崩开本方阵地中间的阻路岩石，迅速去救上方的友军，不然接连而至的三批敌将肯定让友军吃不消，不过暂时接应一个还没问题，因此大可以用雪崩符、雷神符等拖延上方敌军的进军速度，先把下方的敌将消灭掉，不然一个武将加两个侍大将的围攻同样让下面的友军不好过。



隐藏道具位置：(5, 5)、(8, 3)、(10, 1)。

关东挟击战

一开始同样要两面支援。之后就支援下方孤军作战的友军吧，当最右端上下任意一个敌方诘所被占领后，敌军本阵出现，同时明智光秀和滝川一益出现在战场中间并向武田信玄和本多忠胜发动突袭。不过玩家也有充裕的时间去攻陷敌军本阵。

隐藏道具位置：(5, 4)。

真·东方武士团篇

近几攻略战

我方的侦察军团（服部半藏或くのいち）第二回合被侍大将纠缠，同时佐久间信盛向其进军。战斗的关键在于诘所一战要取得优评价，以使下一回合追上佐久间信盛。不然随只而来的就是侦察军团被消灭……进入侦察军团所在阵地后，侦察军团就会动身去侦察，下一回合右上出现两个新的诘所，当占领右上一个诘所后，侦察军团又侦查出右方中间的两个诘所，同时两个诘所的侍大将和上方剩余诘所的武将同时出动。之后占领右中一个诘所后，左上又出现两个……除非是有

绝对把握保证每场战斗都取得"优"评价，不然还是先把进军的武将消灭吧，其他友军可以和侍大将打一会。当左上角的一个诘所被占领后，织田信长的部队才会出现。

隐藏道具位置：(3，4)。

九州平定战

这一仗仍然是来回奔波支援三个诘所，支援的话当然要支援没什么名气的，像本多忠胜、上杉谦信、武田信玄这些几乎可以不管。可以先把上方的两个攻下，下方的用术符支援即可。当三方敌军全灭后，织田信长、织田信忠、长宗我部元亲和毛利元就的部队出现。织田信长驻守本阵不动，织田信忠会被玩家部队截住，长宗我部元亲会被武田信玄截住，但毛利元就比较危险，用雷神符或金缚符好好招待他一下吧。

等到消灭毛利元就后就去收拾织田信长吧，阿市、浓姬和秀吉作为副将出现。

无隐藏道具

德川军天下统一篇

三河离反战

又是兵分两路的一关，玩家一路只有自己一个武将，不过这样也省去担心另一路的麻烦。4、5、6回合时，敌军增援会在右下、左上、右下出现，本关敌军攻势凶猛，要是想轻松点打就保护好友军。灭掉进攻的部队本关就没什么危险了。

无隐藏道具

信浓决别战

本多忠胜、稻姬和服部半藏各守一个诘所，敌人都不会主动进攻，因此这一战相对简单。当上杉谦信、真田幸村和今川义元都被灭掉后，武田信玄出现。之后便要进行对决（半藏对稻姬和本多忠胜，本多忠胜对稻姬和真田幸村，稻姬对半藏和本多忠胜。）

无隐藏道具



西方武士团篇

界抵抗战

很简单的一关，除了隐藏道具，击败明智光秀后，他的阵地下方还会出现藏宝阁。除此之外一路打过即可。

隐藏道具位置：(4，5)

五右卫门·阿国篇

四条河原倾奇舞

关卡总体难度不大，但几乎每战都有大批的突忍出现，要小心。此外就是发破计和水祸计的运用了，最后在左半地图右上的诘所中会出现倾奇者，消灭后还会出现，不用理他们……直接去把大将明智光秀杀退就一了百了了。

隐藏道具位置：(2，5)、(5，6)、(6，2)。

京洛逃亡战

这一战最棘手的是在森兰丸、阿市等强敌下保住同伴，因此一开始就要立刻向上走将两个普通武将吸引来消灭掉，然后向右截住从地图右上出现的森兰丸，继续向右吸引阿市和出现的第一个倾奇者，之后的浓姬给她下个毒或用雷劈她后，友军基本就能把她搞定。当全部隐藏房子找到后，明智光秀作为BOSS出现在了右上方。这家伙会直接杀奔友军并用术符来削弱友军，还有东西没拿完的话就先用金缚符和雷符减慢其进军速度吧，将其击破后过关。

隐藏道具位置：(4，2)、(4，7)、(8，2)、(8，7)。

前田庆次篇

庆次还乡

本关也是一层一层向上前进的城内战，小战斗任务大多是限定时间内杀掉多少人，所以本关极其适合练级……

隐藏道具位置：(7，5)。

北陆放浪战

此战需要尽快取得水祸计符，当敌军在浅滩上进军时，水门一开……之后被淹的敌军都会从中部的复归地点出现，把他们一气灭掉吧。第二张水祸计符在右上位置，取得后令其再变成浅水就可以直接去敌军本阵。

隐藏道具位置：(10，2)。

真·西方武士团篇

杂贺解放战

没什么大难度，注意躲进树林里的敌军就行。消灭全部敌军后，和铃木重朝重合，之后明智光秀在右下方出现直杀奔我方本阵，羽柴秀吉则作为 BOSS 出现在右上方。

隐藏道具位置：(7，5)、(9，3)。

近几反乱战

阿国、前田庆次、五右卫门和杂贺孙市各守一方，抵抗来自不断从四个方位的诘所杀出来的侍大将，顶住第一波波攻击后，我方的前面出现的敌军阵地也就越来越多，此时前田庆次会去敌军后方进行奇袭，因此守护好阵地也变得更为重要，等到全部敌阵出现后，敌军会汇合各方兵力向我方本阵进攻，这个时候除了回本阵死守别无他策。等到将这次强力冲锋顶过去后，就可以去扫荡敌军的阵地和宝物。

无隐藏道具

杂贺孙市篇

九州脱出战

这关就杂贺孙市自己。前进路线上还是选打败武将用开门计符开门前进吧，否则在斜上方位下船时最少多挨一炮。本关能得到破坏大炮的发破计，建议破坏最上面的大炮。

隐藏道具位置：(8，6)

无双的继承者们

与来自《真·三国无双》的八名武将对决，他们是赵云、刘备、孙尚香、孙坚、夏侯敦、曹操、貂禅和吕布，难处在于他们来自于《真·三国无双》式的打法，如大范围高杀伤力的无双技、非常有效的 CHARGE 连击以及自身的强大（普通以下难度当然可以无视）；简单之处则是每战只对决一名武将，不用担心被围攻，总之难度非常高，要步步为营，随时存档……

无隐藏道具。





部分四级武器取得方法

最后给大家放出部分武将的四级武器取得方法，以下均为玩友们共同摸索总结出来，均非官方正式得法，先放出仅供大家参考，等官方发布正式取得方法后我们会立即将官方武器入手方法带给大家。感谢艾染及各位玩友的大力支持和帮助。

明智光秀

罗刹刃金狼

属性：闪光	
基本攻击 57	攻击力 +68
防御力 +71	知力 +69
无双增加量 +64	

山阳攻略战：战斗开始后以最快速度压制各个据点（除了中间总大将的），注意的是在吉川元春出现后，无视他继续压制，当总大将出现时会出现贵重物品报告。

本多忠胜

烈枪降暗魔

属性：红莲	基本攻击 60
无双 +47	攻击力 +66
攻击范围 +72	
移动力 +50	

信浓诀别战：千人斩达成，不过需要注意的是最后幸村和稻姬能力太高，需要自身有一定实力才行。

织田信长

神灭第六天

属性：夜叉　基本攻击 58
无双 +50　无双增加量 +70
攻击范围 +73　移动力 +50

奥州征伐战：在己方武将无败退的情况下亲自击败上杉谦信。

前田庆次

刚锋仁王尊

属性：闪光　基本攻击 60
体力 +48　攻击力 +71
无双增加量 +68　移动力 +42

北陆放浪战：游戏开始后用最快速度压制敌方中间据点，得到水祸计符后立即放水淹敌将，这样上杉谦信会出阵，被淹的敌将会在据点左方一格处的下方出现，来到左方一格等待两回合击破所有敌将，然后击败上杉谦信，武器直接获得。

森兰丸

鬼迅护法天童

属性：冻牙　基本攻击 58
攻击力 +66　防御力 +71
知力 +70　无双增加量 +68

九州攻略战：战斗中来回击破各个大将，在己方武将无败退的情况下，当总大将出现时会出现贵重物品报告。

羽柴秀吉

三界斗战文殊

属性：闪光　基本攻击 55
攻击力 +67　防御力 +70
知力 +73　攻击范围 +74

九州征战：战斗中来回击破各个大将，在己方武将无败退的情况下，当总大将出现时会出现贵重物品报告。

今川义元

凤眼光明遍照

属性：夜叉　基本攻击 57
体力 +48　攻击力 +68
知力 +68　攻击范围 +70

市川脱出战：上杉谦信和伊达政宗成功脱出

武田信玄

是大神咒

属性：红莲　基本攻击 59
无双 +50　知力 +75
无双增加量 +71　攻击范围 +74

信玄お遍路さん：五右卫门和杂贺孙市出现前全地图压制，在第三塔通过后出现。

阿市

琉璃弁天一菊

属性：闪光　基本攻击力：55
攻击力 +66　防御力 +72
无双增加量 +68　移动力 +42

姊川之战：将长政以外的武将迅速击破。

阿国

宝藏吉祥天

属性：红莲　基本攻击力：56
体力 +50　无双增加量 +71
攻击范围 +73　移动力 +48

京洛逃亡战：15回合内发现全部宝藏后，敌援军明智光秀和羽柴秀吉出现，击破羽柴秀吉后出现贵重物品信息。



文 雷伊

水晶的光辉永不黯淡
英雄的传奇历久弥坚

GBA

最终幻想IV Advance

◆Square Enix◆RPG◆2005年12月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

ファイナルファンタジーIV アドバンス

诞生于龙口之物
飞舞于天际
充满着暗与光的力量
为沉眠的大地带来新的约定
明月被无尽的光辉笼罩
给大地母亲带来无尽的恩惠与慈悲

FINAL FANTASY IV
ADVANCE

1991年于SFC上登场的《最终幻想IV》（以下简称《FF》）在整个“《FF》系列”中是一款具有重大意义的作品，它不仅开创了在稍后几款《FF》作品中都占据着重要位置的ATB战斗系统，可以同时参加战斗的同伴人数也达到了单机版《FF》之最，围绕着水晶展开的细腻剧本更是在当时的RPG玩家群中引起了巨大反响。时光飞逝14年，这款经典之作终于以进化版的形态在GBA上重新焕发了生机，水晶的光芒依旧耀眼，光与暗的传说依旧感人……而你又是否依旧拥有昔日的执著，重新去拾起那份曾经的感动呢？

操作方法

十字键	移动／选择
L/R	菜单换页／切换移动时表示角色
L＋R	战斗时同时按可以逃跑
A	决定／对话／调查／搭乘或降落交通工具
B	取消／加速移动
START	调出菜单／战斗时暂停

主菜单说明

アイテム：道具菜单，可以在此使用（つかう）或整理（せいとん）道具，不要的道具也可以丢进垃圾箱（ゴミばこ）扔掉。

まほう：魔法菜单，可以在这里察看或使用白魔法、黑魔法、召唤魔法和忍术等项目。

そうび：装备菜单，可以在这里调整角色的装备，更可以直接选择最强（さいきょう）自动切换至角色的最强装备。

ステータス：角色状态栏，在这里可以查阅到角色的基本信息。

ならびかえ：排列角色的队形，排在后列的受到的伤害将会比前列低，但武器命中率也会相应降低。

たいけい：调整队形，可以掉换前后列的角色。

コンフィグ：设置菜单，可以调整战斗模式（ATB/Wait）和战斗速度等，GBA版还多了怪物图鉴（モンスターずかん）选项。

ちゅうだん：存储中断存档，在标题画面选择后再次进入游戏时存档会自动消失。

セーブ：存储游戏，只有在大地图和迷宫中的记录点才能执行此操作。

赛西尔（セシル）

职业：暗黑骑士／圣骑士

特殊指令



あんこく：暗黑之力，在游戏初期职业是暗黑骑士才能发动的特殊攻击。必须装备暗黑剑才能发动，发动后可以对敌全体造成伤害，但同时会损耗自己最大HP的1/8体力。

しろまほう：白魔法，转职为圣骑士后才会出现的指令，赛西尔只能习得一些初级的辅助系白魔法。

かばう：转职为圣骑士后才会出现的指令。选择后可以作为肉盾代替我方一名同伴承受敌方的单体物理攻击，如果不选择解除保护（かばわない）的话，效果会一直持续到战斗结束。

卡因（カイン）

职业：龙骑士　　特殊指令



ジャンプ：龙骑士专用指令。发动会跳上高空，再度落地时会对敌人造成两倍于物理攻击的伤害。优点是跳离地面时可以避免成为敌人攻击对象，但相应的，跳离地面时我方发动的辅助魔法及道具也无法对其使用。

罗莎（ローザ）

职业：白魔道士　　特殊指令



しろまほう：使用白魔法。

いのり：向天祈祷，可以不消耗MP少量回复我方全员HP，但并不会百分百成功。

ねらう：狙击，装备弓箭时才会出现的指令，发动后可以百分百射中敌人。



莉迪娅（リディア）

职业：召唤士 特殊指令



しろまほう：幼年时才会出现的指令，可以发动白魔法。

くろまほう：使用黑魔法。

しょうかん：发动大魄力的召唤魔法。

特拉（テラ）

职业：贤者 特殊指令



しろまほう：使用白魔法。

くろまほう：使用黑魔法。

おもいだす：战斗中随机回忆起自己以前习得的魔法，只要MP足够就有可能发动一些现阶段无法习得的超强魔法。在试练之山习得メテオ等强力魔法后便不能再用该指令。

基尔巴特（ギルバート）

职业：吟游诗人 特殊指令



うたう：吟唱，必须装备竖琴才能发动，发动后可以对敌人造成状态异常，但成功率并不是百分百。

くすり：消耗一个ポーション少量回复我方全员体力。

かくれる：躲藏起来不受敌人攻击，可以选择“かくれない”指令解除。

杨（ヤン）

职业：武僧 特殊指令



ためる：蓄力，下一回合物理攻击力会提高。

けり：对敌全体进行飞腿攻击，但攻击力并不高。

がまん：忍耐，可以提高自身防御力，一旦选择后效果可以持续到战斗结束。



帕罗姆（パロム）

职业：黑魔道士 特殊指令



くろまほう：发动黑魔法。

つよがる：暂时提升自己的知性来提升黑魔法攻击力。

ふたりがけ：与波罗姆一起随机发动プチフレア和プチメテオ两种合体魔法，需要两人MP同时足够才能发动，并且发动时间较长。

波罗姆（ポロム）

职业：白魔道士 特殊指令



しろまほう：使用白魔法。

うそなき：成功的话可以吓到敌人，有几率让敌人逃走从而避免战斗。

ふたりがけ：与帕罗姆一起随机发动プチフレア和プチメテオ两种合体魔法，需要两人MP同时足够才能发动，并且发动时间较长。

希德（シド）



职业：技师 特殊指令

しらべる：调查，可以察看敌人的最大HP和弱点。

艾吉（エッジ）

职业：忍者 特殊指令



にんじゅつ：发动忍术，忍术不会受反射魔法影响。

なげる：可以将道具栏中的武器扔出对敌人造成伤害，命中率为百分百。

ぬすむ：盗窃，可以反复从敌人身上盗取物品，如果被敌人发现的话会少量减少自身HP。

弗苏亚（フースーヤ）

职业：月之民 特殊指令



しろまほう：发动白魔法。

くろまほう：发动黑魔法。

せいしんは：精神波，徐徐回复我方HP，成功率百分百，一旦发动效果会持续到战斗结束，但发动待机时间比较长。

流程攻略



浩浩荡荡的飞空艇战队“赤翼”正在向巴隆归航，这次的任务比想像中的要简单得多，但队长赛西尔心头却浮上了一层疑云——近来陛下的行为有些反常，为什么他会出动如此兵力去从手无寸铁的米西迪亚（ミシディア）魔道士手中抢夺水晶？飞空艇很快就回到了巴隆，在培根（ベイガン）的引见下，赛西尔把刚刚抢来的水之水晶献给了巴隆王，并毫不掩饰地向陛下表达了自己的怀疑。心虚的巴隆王立刻解除了赛西尔的“赤翼”队长职位，并交给了他一项赎罪任务——讨伐密斯特山谷附近的幻兽，把ボム指环（ボムのゆびわ）带到密斯特村。赛西尔的好友、龙骑士团团长卡因将陪同赛西尔共同执行这次任务。

任务紧急，翌日早晨就必须立即执行。在回房休息途中，赛西尔的青梅竹马罗莎向他表达了自己心中的担心，这位女子毫不掩饰地深爱着赛西尔，但无奈英雄却总是不解风情。一向把赛西尔和罗莎当做自己亲生儿女的巴隆技师希德对陛下最近的反常举止甚为不解，他无法容忍自己苦心设计出来的飞空艇沦为荼毒生灵的道具。

休息了一个晚上，第二天一早，赛西尔便和卡因一起赶往了密斯特村，不过在到达目的地之前，他们必须先穿过有着幻兽当道密斯特



相关要点

■赛西尔的房间在巴隆（バロン）王城左侧，回房休息途中会遇到罗莎以及希德发生剧情。



■巴隆城内可以见到一个猥琐的家伙，与他对话可以更改名字，之后也可以在游戏中的很多地方找到他的身影。

■密斯特洞窟（ミスト洞窟）位于巴隆王城西北，前行途中会被问及是否没有回去的意思（引き返す气はないのですね？），选择“はい”。



■在洞窟深处会遇到游戏中第一个BOSSミストドラゴン，HP有465。数回合后它会变成雾状，此时的攻击对它是无效的，大家可以趁机回复。

成功击退了雾龙，赛西尔终于来到了密斯特村，但就在此时，让他意想不到的事情发生了。他怀中的ボム指环自动飞了出来，顿时就把小村庄化为了火海——他又一次被巴隆王利用了。在一片废墟中，赛西尔和卡因发现了一名绿发幼女，刚才的雾龙正是她母亲的召唤兽，由于雾龙已被赛西尔错手杀害，女孩母亲的生命也已经走到了尽头。赛西尔不忍向眼前的女孩下手，决定即使冒着欺君之罪也要把女孩带出村去，给她留条活路。但刚刚失去母亲的女孩却暴走般地召唤出巨大的幻兽向赛西尔袭去，大地发生了剧烈震动。当赛西尔再度醒来时，身边只有刚才那位召唤士少女，卡因已经不见了踪影。

赛西尔带着昏迷的少女来到了沙漠中的绿洲之村凯波，在旅店中，他们遭到了巴隆王国追兵的袭击，赛西尔为了保护少女不惜与巴隆王国彻底反目，而这位名叫莉迪娅的少女也因此原谅了赛西尔。离开旅店时，从村民处得知一位从巴隆赶来的少女由于高热晕倒在了村口，嘴中还不停地呼唤着赛西尔的名字。来到村子右上角的民宅，赛西尔见到了昏迷中的罗莎。医者告诉赛西尔，要想让罗莎恢复知觉就必须依靠被魔物アントリオン守护的幻之宝石“沙漠之光”的力量。



相关要点

■赛西尔的房间在巴隆（バロン）王城左侧，回房休息途中会遇到罗莎以及布德发生剧情。

■巴隆城内可以见到一个猥琐的家伙，与他对话可以更改名字，之后也可以在游戏中的很多地方找到他的身影。

■密斯特洞窟（ミスト洞窟）位于巴隆王城西北，前行途中会被问及是否没有回去的意思（引き返す气はないのですね？），选择“はい”。



■在洞窟深处会遇到游戏中第一个BOSS ミストドラゴン，HP有465。数回合后它会变成雾状，此时的攻击对它是无效的，大家可以趁机回复。



要去アントリオン洞窟必须先穿过凯波村东北方的地下水脉，在地下水脉中，赛西尔和莉迪娅遇到了贤者特拉。听特拉说，他的女儿安娜因为轻信了吟游诗人的谗言，和他一起私奔到达姆希安去了。同时，特拉还预感到达姆希安（ダムシアン）即将大祸临头，所以他无论如何都要穿过地下水脉，前去达姆希安把自己的女儿给救回来，但地下水脉深处的湖泊中有魔物把守，于是他决定借助赛西尔的暗黑剑之力，共同对抗魔物。在迷宫尽头打败巨大的章鱼怪，赛西尔一行终于重新踏上了地面。

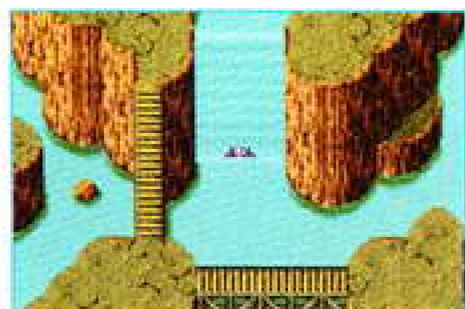
黑压压的飞空艇从空中掠过，正如特拉所预言的一样，达姆希安被淹没在了由格鲁贝萨所率领的巴隆王国飞空艇舰队的炮火之中。冲到达姆希安城中，特拉发现了吟游诗人和自己奄奄一息的女儿安娜。原来，那位如少女般清秀的吟游诗人正是达姆希安的第一王子基尔巴特。不幸的是，安娜的性命最终还是没能保住，愤怒的特拉冲出了王城，准备亲自去为女儿报仇。在赛西尔等人的安慰下，基尔巴特决定帮助众人前去东边的アントリオン洞窟寻找沙漠之光，让他不像自己一样，忍受与心爱之人分离的煎熬。

在基尔巴特的帮助下，赛西尔顺利获得了沙漠之光，回到凯波村用沙漠之光的光芒照射罗莎，她终于再度恢复了知觉。原来她不敢相信赛西尔在密斯特村的地震中身亡的传闻，一直都在寻找着赛西尔的下落。听罗莎说，袭击达姆希安并抢走火之水晶的格鲁贝萨是巴隆王叫来接替赛西尔指挥“赤翼”的，而正是他来了之后，巴隆王的举止才开始反常起来，最终反倒沦为了格鲁贝萨收集水晶的傀儡。水之水晶和火之水晶已经落入了格鲁贝萨之手，他们下一个目标很有可能就是法布尔所守护的风之水晶，于是赛西尔等人准备抢在他们行动之前赶到法布尔，守卫水晶。



是夜，基尔巴特在安娜灵魂的抚慰下，重新树立了生存的勇气。

相关要点



■在地下水脉中特拉会成为同伴，他加入时那个场景右边的瀑布是可以进去的，里面有三个隐藏宝箱。

■在最深处会与BOSS オクトマンモス发生战斗，HP为2350，用刚加入的特拉的雷属性魔法就能轻易取胜。

■沿着达姆布安城东边的城墙前进可以来到地牢，里面可以发现很多宝箱。在达姆布安城顶层会发生剧情，特拉离队、基尔巴特加入。

■乘坐气垫船（ホバー船）渡过达姆布安城东北方的浅濑前往アントリオンの洞窟，在深处与BOSSアントリオン发生战斗。アントリオン的HP有1100，会对我方的普通攻击进行反射，因此只要用暗黑剑和召唤魔法非物理攻击就能轻易战胜它。



■获得沙漠之光后坐气垫船从达姆布安城西边的浅濑可以直接回到凯波村，对罗莎使用沙漠之光后发生剧情。晚上基尔巴特会在水边和魔物发生剧情战，次日早上罗莎加入队伍。



乘气垫船渡过达姆希安城东边的浅濑就可以前往法布尔（ファブール），但途中必须经过霍布斯山（ホブス山）。在山上，众人遇到了正在修行的法布尔武僧长杨，帮助他解决掉围攻的敌人后一行人立即赶往了东南方的法布尔城。刚向法布尔王报告了格鲁贝萨的水晶抢夺计划，巴隆的舰队便开始了对法布尔的猛攻。由于没有强兵把守，法布尔城很快就失守了。在守护风之水晶的房间，赛西尔竟然见到了前来抢夺水晶的卡因，如今的他已经被格鲁贝萨所迷惑，成为了其水晶夺取计划中的一枚棋子。赛西尔没能招架住卡因，不仅水晶被他夺走了，连深爱着他的罗莎也被格鲁贝萨给虏走了。

在法布尔的旅店中，众人简短地商讨了拯救罗莎的计划。要对抗格鲁贝萨必须依靠飞空艇的力量，但整个大陆却只有军事强国巴隆拥有制造飞空艇的技术，于是赛西尔等人决定从水路侵入巴隆展开救援行动。法布尔王为众人准备好了大船，第二天一早，赛西尔一行便乘船开始了航程，但途中却受到了大海兽利维亚桑的袭击，虽然赛西尔保住了性命，但同伴们却不知了去向……

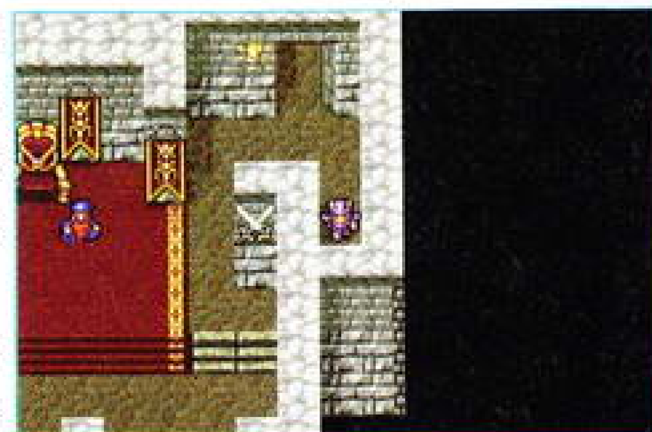


相关要点



■乘气垫船渡过浅濑来到霍布斯山，武僧杨成为同伴。BOSSマザーボムHP有11000，在受到一定伤害后会发生大爆炸并分裂成很多小的ボム，因此在其爆炸之前一定要保持同伴的HP。在其分裂后攻击击破小ボム就能获取胜利。

■在法布尔城与法布尔王见面后会发生一系列战斗，剧情后罗莎离队，之后去旅店可以发生剧情。



■法布尔王谒见室右侧有密道，进去后可以发现三个宝箱。

■坐船途中发生剧情，队伍变成只有赛西尔一人。



只身一人的赛西尔漂流到了米西迪亚，由于之前他曾经在那里开过杀戒，米西迪亚的村民都对其都充满着仇视。长老见失去了同伴们的赛西尔已无杀意，便指点了他一条战胜格鲁贝萨的光明道路——完成试练之山的试练。同时，他还派了一对孪生魔道士姐弟波罗姆和帕罗姆陪同赛西尔一同前去。

在试练之山中，赛西尔意外地与为打倒格鲁贝萨前去山去领悟陨石魔法的贤者特拉，但与此同时，格鲁贝萨手下的四天王之一スカルミリョーネ也已经挡在了众人面前，不过在众人的协力下，他最终没能够成为赛西尔寻找光明之路的绊脚石。在试练之山山顶，赛西尔战胜了过去暗黑的自己，成功转职成了一名圣骑士，而特拉也回忆起了曾经忘却的所有魔法。

回到米西迪亚，长老把米西迪亚代代相传的光之传说告诉给了赛西尔，而此时一身白袍的赛西尔，无疑就是传说中的光之勇者。见赛西尔回巴隆救人心切，长老帮他开通了通往巴隆的捷径“恶魔之路”，这样就可以瞬间转移到巴隆城下町了。



相关要点

■从海难中醒来后往东走来到米西迪亚，前往长老处发生剧情，帕罗姆和波罗姆加入后一同前往试练之山。

■在试练之山中特拉会再度加入，往山顶途中会与BOSSスカルミリョーネ发生两次战斗。第一次时他会召唤出4名スカルナント，建议先将4名杂兵解决后再干掉スカルミリョーネ。过桥后会与其发生第二次战斗，由于是被偷袭，队形会颠倒，因此要选择“チェンジ”指令把队伍调整过来。让帕罗姆使用“つよがる”蓄力后再发动火魔法就能对其造成巨大伤害。



■在山顶与另一个暗黑的赛西尔战斗时不要攻击他，只需一味地防御和回复，一定回合后就能自动转职成圣骑士。

■回米西迪亚和长老对话后到村子右边的恶魔之路（デビルロード）就可以转移到巴隆。



在巴隆的酒场中，赛西尔见到了失散的杨，但杨见到赛西尔不仅没有倍感欣慰，反而命令巴隆的近卫队想要拿下赛西尔。在赛西尔的劝诱下，杨终于清醒了过来。原来自从上次遇到海难后，他便失去了记忆，所以才会被巴隆王所利用。

淌过巴隆的地下水路，赛西尔一行终于侵入了巴隆城。在解决掉培根和伪装成巴隆王的四天王之一カイナッツォ后希德赶到，在道明来意后，希德准备把新开发的飞空艇无偿奉献给赛西尔。但正在去获取飞空艇的途中，阴魂不散的カイナッツォ却又出现了，波罗姆和帕罗姆为了救助众人变成了两具石像。怀着沉重的心情，赛西尔等人坐上了飞空艇，但新的打击却又来了。卡因率领着飞空艇出现在了赛西尔面前，他答应交出罗莎，但条件是赛西尔拱手交出土之水晶。



相关要点

■在巴隆的酒场中会与杨发生战斗，战斗过后杨再次加入并得到巴隆的钥匙（バロンのかぎ），利用它可以打开西边的水路通道和镇上的武器店。

■地下水路中有很多隐藏通道，其中隐藏着很多宝箱，要注意回收。

■与BOSSベイガン战斗时注意不要先消灭两只手腕，否则本体是会让它们无限复活的，建议以“右腕→本体→左腕”的顺序来一次解决，注意本体会发动反射魔法，尽量用物理攻击解决它。



■カイナッツォ的HP为5312，弱点为雷属性。

虽然不甘心交出土之水晶，但为了救罗莎，赛西尔还是赶往了位于巴隆西北方的特洛伊亚（トロイア）。听特洛伊亚的神官说，土之水晶被住在东北小岛上的暗之妖精给抢走了，妖精因为害怕金属武器，所以在自己居住的洞窟中布下了磁场，任何金属系的武器都无法带去洞中。

在特洛伊亚城中，赛西尔遇见了正在此修养的基尔巴特，虽然此时的他已筋疲力尽，但他却依然答应赛西尔将会尽可能地为他取回水晶贡献出自己的一份微薄之力。而最后，也正是由于有了他的相助，赛西尔才成功从暗之妖精处夺回了水晶。



相关要点

■来到特洛伊亚后与神官们对话，之后在城中找到基尔巴特可以继续发生剧情。

■要前往磁力洞窟可以先从特洛伊亚徒步北行去陆行鸟之森捕捉一只黑色陆行鸟代步。进入洞窟后卸下所有金属武器，不过杨的爪子和布德的锤子是不会受到磁场影响的。

■在磁力洞窟深处会与暗之妖精发生BOSS战，一开始我方是没有什么还手余地的，必须等到发生基尔巴特的剧情后我方才可以重新装备金属武器与之公平较量。





消息灵通的格鲁贝萨得知赛西尔已经取得了水晶，又给他出了一道新的难题。罗莎现在正被关在佐特塔（ゾットの塔）的顶层，只有赛西尔亲自登上塔顶，他才肯交出罗莎。当赛西尔千辛万苦登上塔顶时，卑鄙的格鲁贝萨却再次出尔反尔，出离愤怒的特拉耗尽自己所有的精力发动了陨石魔法，却还是没能至其于死地，从特洛伊亚借来的水晶也被抢走了。

所幸的是，赛西尔与罗莎再一次走到了一起，痛改前非的卡因也准备重新面对赛西尔，为了守护自己默默爱着的罗莎，他依然决定与赛西尔等人共同作战。听卡因说，目前格鲁贝萨掠夺到的只不过是地面上的4块水晶，还有4块埋藏在地下世界的暗之水晶他还没能得到，只要抢在他之前取得这4块暗之水晶，就可以粉碎他利用水晶之力打开通往月球之路的美梦。



在亚伽尔特村（アガルトの村）中央的井口使用卡因提供的岩浆之石后，飞空艇顺利驶入地下世界。

相关要点

■在佐特塔5楼会遇到梅嘉斯三姐妹，建议按照“マグ→ドグ→ラグ”的顺序将她们依次击倒。



■发生剧情后特拉离队、罗莎与卡因再次成为同伴。与BOSS四天王之一的バルバリシア战斗时，其防护罩可以用卡因的特殊指令“跳跃”来打破。

■从卡因处得到岩浆之石（マグマのいし）后去巴隆南方的亚伽尔特中央的井口处使用就能前往地下世界。



来到地下世界，没想到“赤翼”已经先下手为强，开始了暗之水晶的掠夺行动。听矮人族的王吉奥特说，4块暗之水晶中已经有两块落入了格鲁贝萨手中，矮人族由于保管得当所以暂时还没有失守。在交谈之间，众人突然发现有人在王座后面偷听，原来是格鲁贝萨派来的人偶。在解决掉人偶后，格鲁贝萨亲自出战，赛西尔等人危在旦夕。关键时刻，巨大的雾龙向格鲁贝萨呼啸袭去，召唤士莉迪娅又回来了！自从被利维亚桑吞食后，她被带到了幻界，由于幻界时间流逝较人间更快，所以此时的莉迪娅已经出落成一位亭亭玉立的大姑娘了。

在莉迪娅的帮助下，赛西尔虽然打倒了格鲁贝萨，但却依然没能斩草除根，矮人族所保管的水晶也不幸被夺走了。听吉奥特说，最后一块暗之水晶在西南方的封印洞窟中，格鲁贝萨的下一个目标无疑是那里。不入虎穴焉得虎子，在吉奥特的提议下，众人准备趁格鲁贝萨前去抢夺最后一块水晶时的空隙，潜入其老巢巴比尔塔（バブイルの塔）把之前被他抢走的7块水晶给夺回来。



相关要点

■来到矮人城（ドワーフの城）后与矮人王对话可以发生剧情，希德离队。

■人偶カルコブリーナ一共有6只，尽量争取在它们合体前把它们全部解决。

■与格鲁贝萨战斗时一开始会强制失败，之后莉迪娅会加入队伍，利用她的召唤兽イフリート打起来会比较轻松。



■通过矮人城的武器店和防具店中间的隐藏通道可以来到隐藏房间“开发室”，从中可以了解到不少当年开发SFC版《FF IV》时的一些趣闻。



成功潜入巴比尔塔，却发现水晶已经被四天王之一的ルビカンテ转移到了巴比尔塔的地面部分。在顶层把守的鲁加伊艾博士企图用自己研发的巨炮将矮人城夷为平地，杨为了顾全大局离开了队伍。众人悲痛地搭上飞空艇准备逃离巴比尔塔，但塔中发生的骚动却惊动了格鲁贝萨，他立即就派出军队欲将赛西尔等人赶尽杀绝。希德准备献出生命帮赛西尔等人拖住追兵，在嘱托了赛西尔前往巴隆城寻找其弟子改造飞空艇后，他纵身跳下了飞空艇……

按照希德的嘱托来到巴隆城中找到其得意门徒后，飞空艇得到了改造，能够与气垫船合体了。这样就可以通过艾布拉那洞窟（エブラーナの洞窟）前往巴比尔塔的地上部分去寻找7块水晶的下落了。

在艾布拉那洞窟中救下正与ルビカンテ交战的艾布拉那王子艾吉，在他的帮助下赛西尔等人顺利潜入了巴比尔塔内手刃了ルビカンテ。但在要夺回水晶的最后关头，众人却依然中了圈套落到了地底，无奈之下众人只得坐着敌军的飞空艇逃离巴比尔塔。在矮人城中，大难不死的希德帮众人改造了飞空艇，这样飞空艇就可以在岩浆上空飞行了。

既然没有夺回7块水晶，那么赛西尔现在要做的，就是赶在格鲁贝萨之前，前往封印洞窟夺取最后一块暗之水晶了。经过考验，赛西尔终于赶在格鲁贝萨之前得到了封印洞窟中的最后一块暗之水晶，但当他刚准备带着水晶离开时，卡因却发生了叛变，带着水晶逃之夭夭了。



相关要点

■在巴比尔塔地下部分的顶层会与鲁加伊艾博士发生战斗，他会召唤出机器人バルナバ。我方要尽量争取在同一回合内将他们两人同时打倒，这样就可以避免他们其中有一方自爆。

■战胜博士后得到鲁加伊艾的钥匙（ルゲイエのかぎ），在5层的炮台操作室使用便会发生剧情，杨离队。

■来到入口时发生剧情，希德离队，众人来到巴隆城。

■在巴隆城右侧与希德的弟子对话他们便会帮你改造飞空艇，以后只要在气垫船上方按动A键就可以将它吊起和放下。利用气垫船渡过地图西南方的浅濑前往艾布拉那洞窟。



■在艾布拉那洞窟中，记忆点旁的密道进去可以获得隐藏武器吸血剑。艾吉成为同伴后在他的帮助下可以前往巴比尔塔的地上部分。

■在与艾吉的双亲发生剧情战后会与ルビカンテ发生BOSS战，在他展开披风时使用冷属性魔法能够对他造成巨大伤害。

■进入水晶房间后掉进陷阱，乘坐飞空艇来到矮人城与矮人王对话获得露卡的首饰（ルカのくびかざり），利用它可以进入封印洞窟。



■取得暗之水晶后会与BOSSデモンズウォール战斗，它在战斗中会不断接近我方，一旦靠近就会发动即死攻击，所以要尽快把它打倒。将其打倒后发生剧情，卡因离队。

格鲁贝萨集齐了所有水晶，他即将利用水晶之力登上月球，摄取前所未有的巨大力量。为了阻止他的野望，矮人王建议赛西尔前往米西迪亚，复活传说中的魔导船登上月球！希德为众人的飞空艇安上了钻子，这样以后就可以自由往返于地面和地底的世界了。

来到米西迪亚，长老早已等候多时，他与魔道士们一起召唤出了淹没在大洋中的魔导船。



相关要点

■在登上月球前大家可以先去地下的幻兽洞窟和风之精灵洞窟，进入后使用罗莎的白魔法レビテト（35级时习得）就可以免受特殊地带的伤害。在幻兽洞窟的图书馆先后与王妃与幻兽王战斗就能获得莉迪娅的隐藏召唤兽アスラ和リヴァイアサン。



■习得リヴァイアサン后，在巴隆王城与巴隆王对话会进行和召唤兽オーディン的战斗，胜利后莉迪娅可以学会对杂兵一击必杀的召唤魔法オーディン。

■在风之精灵洞窟（シルフの洞窟）可以见到正在疗养的杨，与其对话后回法布尔与他妻子对话可以得到道具爱的煎锅（あいのフライパン），回幻兽洞窟与杨对话杨就会醒来，同时莉迪娅就能学会隐藏召唤魔法シルフ。再回法布尔与杨的妻子对话就能得到隐藏武器菜刀（ほうちょう），让艾吉在战斗中丢出去可以对敌人造成巨大伤害。

■在幻兽之町的宝箱中可以得到一条老鼠尾巴（ネズミのしっぽ），可以和地面世界アダマン岛洞窟的尾巴收集者换得珍贵アダマンタイト，把它交给地下世界"ククロの家"的ククロ就可以得到赛西尔的强力武器石中剑（エクスカリバー）。

登上了月球，赛西尔等人在月之民之馆见到了守护月之民的老者弗苏亚。在很久以前，火星与木星之间的某颗星球面临着灭绝的危机，在危机中存活下来的居民坐船来到了人类居住的蓝色星球。由于那些居民仍处于进化阶段，所以他们就创造出了另一个月亮，在那里陷入了长眠，这些居民就是所谓的月之民。但是，其中有一个叫作泽姆斯的月之民却厌倦这种死气沉沉的生活，他想要烧毁人类星球上的一切，把大地据为己有。得知这一切的弗苏亚把泽姆斯封印了起来，但在长久的沉眠中，泽姆斯的思想却得到了不断强化，他的思念指示着地球上的邪恶之力不断收集能量之源水晶，为的就是有一天能够利用巴比尔塔上的异次元转移装置让巴比尔巨人有一天能够降临蓝色星球，将其毁灭。尽管月之民中出现了泽姆斯这样的败类，但大多数月之民却都拥有着一颗善良的心。弗苏亚的弟弟克鲁亚非常憧憬蔚蓝星球上的一切，创造了魔导船来到了蓝色星球，他带给了人类恶魔之路和飞空艇技术，并与人类女子坠入爱河，生了一对孪生兄弟，其中一人就是赛西尔。泽姆斯已经收集齐了所有水晶，巴比尔巨人即将降落到蓝色星球，毁灭全人类！没时间了，赶紧侵入巨人体内破坏泽姆斯的阴谋吧！

在成功破坏了巨人的制御装置后，泽姆斯的爪牙格鲁贝萨又出现了，在弗苏亚的引导下，他终于知道了自己的真实身份——克鲁亚的另一个儿子、也就是赛西尔的亲哥哥！得知自己一直都被泽姆斯所利用的格鲁贝萨决定要和弗苏亚一起和泽姆斯来个了断。卡因也在此时取回了自己的本心，再度与赛西尔站到了同一阵线。



相关要点

■穿越月之地下通路来到月之民之馆，在馆内发生剧情，弗苏亚加入。

■月球西部有一个幻兽神洞窟，在最深处可以和幻兽神发生战斗，胜利后可以获得莉迪娅的隐藏召唤兽バハムート。



■坐魔导船侵入巴比尔巨人体内，在深处要连续与四天王发生战斗，之后会与巨人的制御装置发生战斗，建议按照“下方小球→大球→上方小球”的顺序依次击破，大球会使用反射魔法，切记不要对它使用魔法攻击。



■战胜制御装置后发生剧情，弗苏亚离队，卡因加入。

■剧情发展到这里，在魔导船上就可以得到更换同伴的提示，去米西迪亚的祈祷之馆就可以更换同伴了。来到祈祷之馆，会发生GBA版的新增剧情，可以去试练之山挑战GBA版的隐藏迷宫，不过由于截稿时间的关系，相关的攻略将在下辑为大家放出。

来到泽姆斯的老巢月之溪谷，格鲁贝萨和弗苏亚已经先行赶到，并发动联合陨石魔法成功破坏了泽姆斯的肉体。但泽姆斯并没有想像中那么好对付，虽然肉体已经毁灭，但他的怨念却依然在不断扩大，从而衍生出一个完全暗黑的物质“泽姆洛斯”，就连格鲁贝萨和弗苏亚联手都无法撼动它分毫。地面上的同伴们为赛西尔传来了祈祷之声，原本被格鲁贝萨抢走的水晶突然发出耀眼的光芒，在英雄的利剑下，一切黑暗事物都在圣光之中化为了乌有。

泽姆洛斯被消灭了，在消失前它还阴魂不散地扬言只要心有邪念，黑暗之力就永远不会消亡。但这显然已经无法蛊惑此时的赛西尔等人的心了，因为他们都深深明白了一个道理——世界上的任何事物都存在着光与暗的一面，虽然人心中不可避免地会存在着暗之背面，但只要有黑暗存在的地方，光明也一定会如影随形！



相关要点

■来到月之民之馆的放置水晶的房间中央发生剧情来到月之地下溪谷。地下溪谷的迷宫很复杂，有很多宝箱中有不少强力装备，但一般都有强敌把守，更还有被强敌守护的传说武器，一定要注意回收。

■迷宫从地下8层开始就没有存档点了，所以建议在有存档点的地方尽量提升自己的能力。



■与最终BOSSゼロムス作战时先会发生他与弗苏亚及格鲁贝萨的剧情战，之后赛西尔会获得水晶（クリスタル），在真正进入战斗时先让赛西尔使用水晶，之后才能对ゼロムス造成伤害。ゼロムス的HP高达10万以上，尽量用强力的召唤魔法如バハムート等来攻击他。

■看完STAFF字幕后月球表面的“月之遗迹”的封印就会解除，进去后就可以挑战隐藏迷宫了。相关介绍将在下辑为大家介绍。



文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY



《召唤之夜 铸剑物语 初始之石》详细攻略

作为“《召唤之夜》系列”外传性质的《铸剑物语》，以独特的系统和可爱的人设吸引了不少玩家。本系列的战斗模式类似于Namco的“《传说》系列”，可以手动操作角色进行攻击。由于采用了256M的容量，因此无论画面精美度还是语音数量都比前作大为提升。改良的守护兽召唤系统、声光效果炫目的各种武器必杀技设定，使得战斗更具迫力和震撼力，再加上本游戏最大卖点——丰富多彩的武器锻造和道具作成系统，本作实为GBA末期不可多得的佳作，各位千万不要错过了。



基本操作

迷宫地图画面时	
A	使用武器
B	加速
L/R	切换使用的武器
Select	与守护兽对话
Start	调出菜单

战斗时	
A	攻击
B	防御，或使用必杀技、魔法、道具
L	切换装备的武器
R	在防御、必杀技、魔法、道具之间切换
Select	自动战斗
Start	暂停
↓↓	向后小跳躲避敌人攻击
→→或←←	加速冲刺，可穿过敌人身体



武器介绍

剑 本作的剑做了弱化，能力值中规中矩，攻击范围变小，不过还可以使用一些属性辅助魔法弥补其不足。连按A可使出3连斩，攻击完后会有较短的硬直时间。↑+A可使出另一种3连斩，但威力相对较小。↓+A可使出平刺，攻击范围要稍远一些，但硬直时间较长。→→+A连按是加速3连斩，具有贯通效果。

斧 拥有高攻、高防、高耐久的三高武器，但会严重降低速度。与持有武器的对手作战时首选，为了消耗对手武器的耐久度，一般都是使用无赖防御法。招式方面，连按A键2次可使出2连斩，攻击完成后会有较长



的硬直时间。↑＋A可使出另一种2连斩。↓＋A(或按住)可蓄力向上挥斧，具有贯通且将敌人打至浮空的效果。

枪 攻击范围远，但每次攻击完后会有较长的硬直时间。本身具有贯通能力可攻击复数的敌人。↓＋A可向上斜劈攻击空中的敌人。↑＋A可使出回转2连斩，能够打到周围以及空中的敌人。

拳套 攻击范围最小，防御力和耐久度也不太高，但胜在攻击速度快(比起前作还是低了些)，使用属性魔法增大攻击范围也很不错。连按A键可使出5连击，↓＋A按住蓄力攻击，具有贯通、将敌人打至浮空并晕厥的效果。→→＋A是冲刺攻击，具有贯通效果。

钻头 拥有高攻和高耐久，但耐久度消耗很快，最大的优点是能够对敌人进行较大伤害的多重连击，而且具有贯通能力。如果你喜欢攻击时看到一堆数字冒出来，不妨考虑使用这种武器。钻头用于破坏敌人武器时拥有较高的效率。↑＋A可攻击头上的敌人，↓＋A按住后可以造成8连击。按住A键是蓄力突进冲击。



弓 本作新增加的武器，攻高防低，攻击速度快，适合远距离作战，初级者也能很容易上手。如果加了贯通效果，对复数敌人时战斗效率非常高，敌人根本无法近身，也适合与近身肉搏非常棘手的敌人作战时使用。弓的招式有：按住A键蓄力远射；↓＋A是抛物线射击；↑＋A是浮空俯射。A键的按键时间决定了射击的距离和伤害值。

武器锻造系统

作制 以“マテル”结尾的就是武器元素，配合不同的矿石就能打出不同的武器。当锻造的武器等级高于锻冶等级的时候，才会增加锻冶经验。解体时获得的经验为锻造时的一半。

强化 用道具来强化武器，根据锻冶等级来决定数量，最多可使用3个。道具的参数会自动加入原武器的参数里，使用特定的道具来强化可以获得必杀技或特殊效果。

强化解除 武器的TEC(熟练度)达到255时，选择强化指令自动出现。可把原先强化的道具卸下，并清空必杀技和特殊效果，强化解除后TEC归零。

强刃 武器TEC达到255时，可将TEC转成点数来提升武器的ATK、DEF、AGL(速度)、DUR(耐久度)等基本能力值，强刃后TEC归零。

解体 把武器解体变回元素状态，并根据锻冶等级继承一定的能力值。除此之外还受到TEC值的影响，TEC 255解体时将获得最高的继承值，254以下解体时继承值将会大为减少。解体后TEC归零。

解体·改 这个指令不会出现，当武器TEC达到255，选择解体时自动发挥作用，可以让武器元素保留原武器的必杀技和特殊效果。

修理 回复武器的DUR。



锻冶等级对锻造武器的影响

锻冶等级	获得能力	TEC255时解体继承
1	强化×1	10%
2	强化×2	15%
3	强刃＋1	20%
4	强化×3	25%
5	解体·改	30%
6	强化解除	35%
7	强刃＋2	40%
8	强刃＋3	45%
9	强刃＋4	50%

优质武器： 本作新增加的设定，在锻造武器时有一定几率做出优质武器(有特写的画面)，其图标有圈金色的光环，所以也可以称为"黄金武器"。相对于普通的武器来说，优质武器的各项参数更高，攻击速度更快，耐久度消耗速度更慢。想要锻造优质武器时，可先记录，按Start键不能跳过锻冶动画的肯定就是优质武器。如果未锻造出时，按A＋B＋Select＋Start复位读记录重来，使用此S／L大法可比平时更快得到优质武器。

如何锻造强力武器： 基本的思路就是使用最高级的光り辉く矿石，通过"锻造→解体→锻造"的反复进行，把武器元素强化到极限状态。这个极限值的判断公式是：元素极限值＝武器原始参数＋强化材料参数－1。当元素接近或达到极限时，就可以通过强刃来提升能力值了(为了快速增加熟练度，武器最好使用TECアップ的特殊效果)。只要有耐心，所有数值都可加到999，所以最后不一定要用光り辉く矿石来锻造武器，选择你个人最欣赏，看着最顺眼、最漂亮的武器即可。



序章 迷之少女

"锻冶师就是——锻造武器的能手，同时又是使用武器的达人，不断磨练自己，从而拥有健壮身体和坚强意志力的铸剑匠所获得的特别称号。明白了吗？小子。"

"行了老姐，你这句话我听了九千多次了，还是赶快开始最终的试验吧。"

主角利奇（リッチー）和他的姐姐维伊（ヴィー）正在悬崖边进行锻冶师的特训，现在是检验利奇训练成果的时候了——用铁锤与老姐单挑。获胜后，眼前突然浮现了惨死于召唤兽爪下的师傅罗布（ロブ）的身影，那沾满血迹的项链……这到底是……

接过维伊给的剑元素，去寻找武器材料回来锻造武器。回村在道具店门口遇到了村长，得到了铁矿石。

按Start打开菜单，在コンフィグ选项里把移动方式改为奔跑，这样就不用按住B键加速那么辛苦了。

快到家时遇到了两个无赖男，他们对利奇似乎不太友善，说话的语气都带着讥讽和嘲弄，幸好雷米（レミィ）和扎克（ザック）出来解了围。



来到铸剑工房，维伊已经等候多时。在老姐手把手的指导下，利奇终于锻造出了属于自己的剑，虽然看起来不太好用的样子。

刚出门就看到维伊被一个召唤兽打伤了，利奇追着召唤兽的身影来到了玛尼古采掘场（マニグ采掘场），砍掉一个伺机偷袭的史莱姆之后，发现树丛中藏着人。经过一番拉扯利奇不小心压到了那人身上，才发现是女的，结果当然是被狠K了一番。谜之少女似乎不愿意与其他人有关联，什么也不肯说，匆忙跑掉了。拾起少女掉下的谜之石，回村看到先前的两个无赖男围着她，接下来又是一场英雄救美的老套剧情。打败无赖男，他们真的耍起了无赖，一个挟持一个攻击，利奇只有挨打的份。就在此时，谜之石与利奇的身体产生共鸣，召唤出了刚才的召唤兽，不过只有孩子的模样，看来是因为实力不够才召唤出了不完全形态。操纵召唤兽教训了两个无赖男，得知谜之少女名叫缪诺（ミューノ），而召唤兽是她的守护兽。

原来召唤兽是为了盗取食物给缪诺才误伤了维伊，并非是恶意攻击，看来是一场误会。维伊建议缪诺留下来帮助自己，而召唤兽可以帮利奇锻冶武器，协助他的锻冶师修行。但是召唤兽却对利奇的弱小嗤之以鼻，不愿帮忙。只有证明自身实力才能征服召唤兽的心，利奇惟有选择打败他。一场战斗后，心服口服的召唤兽成为了利奇的守护兽，一起开始了锻冶师的修行。

之后便是系列一贯特色的夜会话情节，主要用途是增加好感度，选自己喜欢的角色对话吧。

第1章 治病

一开始会被强制进行将武器解体再锻造的训练。之后到2楼看望缪诺，却发现她病倒了。维伊留下照顾缪诺，利奇带着守护兽前往村长家打招呼。出来后遇见了扎克，这个马大哈把重要的武器遗落在地上了，往左追到车站处把武器交还给他，再前往玛尼古采掘场。

过桥之后，一个神官从背后偷袭召唤兽。此战会强制先以召唤兽应战，攻击几乎没有效果，拖到召唤时间结束就能切换回主角，一阵狂砍很快搞定。右边宝箱里有斧头元素，突然听到有人掉落断桥的声音，闻声赶过去，原来是扎克，他来寻找キッカの实回去做药，因为雷米病了。获悉此情报，利奇决定也寻找キッカの实来做药，因为从病症来看雷米与缪诺是患了相同的病。

到达第2处桥时，又出现一个BOSS守卫战士，这次主角的攻击几乎没有效果，所以一定要事先在辅助装备里装备上“パートナー出击”，战斗中使用切换到召唤兽。搞定后入手钻头元素和普通钓具（村庄上方钓鱼老人处可玩钓鱼的迷你游戏，靠点数换取强化道具）。如果先回工房锻造出钻头，就能钻开路上的岩石了。

继续前行，看到扎克被BOSS流星锤骑士拦住了去路。此战先用主角将其HP削减到一定程度，待其身体变成红色后，再切换到守护兽战斗，注意它的防护盾和流星锤攻击。胜利后在尽头的树上找到キッカの实，扎克热情地想帮利奇做药，以答谢刚才的出手相助，既然这样就把キッカの实交给他好了。

回村到车站触发剧情，雷米不同意扎克给出キッカ药，利奇却坚持要取药，雷米虽然病未完全康复，还是不把利奇放在眼内，于是二人达成了以决斗来决定谁拥有キッカ药的约定。雷米由于生病的缘故，少了1/3的HP，不过攻击力较高，注意避开或者防御他的连击招式，成功破坏武器可以得到スレンドの原石。



拿了キッカ药回工房给缪诺吃下她就能康复，之后便是夜会话。

第2章 魔石

の森）出现了很多野生召唤兽，利奇想出去查看。为了避免村人遭到召唤兽的袭击，门卫已经拦住了村子下方的出口，只能从迪库尔矿洞（ディックル矿洞）绕道出村。洞尽头是BOSS机器狗，没什么难度，宝箱内找到拳头元素。

穿出矿洞就是巴佳恩之森（パジャンの



森），迎面遇上了巡逻的警卫团的团员贾依德（ジェイド），他自称是不死之身，还真会自夸啊。就在此时门卫听到了说话声跑出来看究竟，结果可怜的利奇就这样被带回村了。

出于对利奇的关心，贾依德找到维伊进行谈话。对于近期出现越来越多的野生召唤兽干扰村民的生活，二人决定寻找波斯塔夫（ボスタフ）并协助他，为村庄的安定出一份力。就在此时门外传来缪诺一声惊叫，她刚才拿在手上的哥瓦恩魔石（ゴヴァンの魔石）被两个无赖男抢走了。听缪诺说这颗魔石会给持有者带来不幸，到底是怎么回事呢？现在不管这么多，夺回魔石再说吧。先到波斯塔夫的工房找人，雷米故意视而不见走入内屋，结果利奇被弟子赶了出来，幸好扎克及时现身提供情报说无赖男已逃到了迪库尔矿洞的深处。

从迪库尔矿洞上方的木门进入，尽头处就是以沙吉（サージ）为首的无赖男三人众了，他们竟然说想要取回魔石就要跪在地上磕头，利奇也懒得跟这些无赖纠缠，忍辱照做了。就在他们迟疑着不肯归还魔石的时候，从

地底飞出了一台由推土机改装的战车。这个BOSS的攻击力较高，小心它的加速冲撞，使用附带雷属性的武器将会比较有利。救了无赖男三人众，沙吉为了证明自身的实力，要跟利奇比试，没办法，只好陪他玩一回了。

回村后沙吉把哥瓦恩魔石还给了缪诺。众人决定第二天出发到普洛斯班之町（ブロスバンの町）寻找波斯塔夫。在出发前贾依德打算亲自试一下利奇的实力，利奇也一直想跟贾依德比试一次，就这样开始了一场锻冶师的对决。贾依德以钻头和拳套为武器，连击使用率较高，而且他移动速度快，还经常放必杀技，不太容易对付，最好装备回复HP的药和魔法以备不时之需，破坏贾依德的武器可得到两个アキニール矿。

第3章 远行

一出门就要跟维伊对战，她使用的是斧和枪，移动速度快，还懂得往后疾退回避攻击，且连击频繁，是个较难对付的强敌，先防御她的进攻，看准空隙伺机反击，破坏武器可取得两个エルヴィヌ原石。

商店内有ポータルの欠片出售，在迷宫内使用可以回到村庄内闪光的剑像处，然后剑像会变成绿色，迷宫内破坏的障碍物会保持原状，再对话就能返回迷宫，适合在武器耐久度或者魔法快没有之时用来回村回复。



众人启程进入巴佳恩之森（此处的紫色点用铁锤敲开会变成传送点），因为地震的关系前方的桥断了，只得从洞窟绕道过去，路上遇到一位十分贪钱的少女蒂儿（ティエ），专为迷路的人带路而收取报酬，还是自己探索得了。右上角可取得弓之元素，锻造出弓箭后，以后看到墙上有剑靶的地方用弓箭射击，就会出现弓乙女送你矿石，只能取一次。如果先前不让蒂儿带路，到达エリア4时还会遇到她，这次降为了半价，选第2项维伊会主动付钱而不用自己出，然后跟着蒂儿就能走出洞窟。

回到森林里，众人被一只火焰兽挡住了去路，只见蒂儿不慌不忙拿出弓箭，一箭射中了它的屁股，痛得大叫的火焰兽向利奇扑了过来。只要小心这个BOSS的近距离喷火攻击，还是很容易解决的。蒂儿却认为利奇抢了她的功劳，要跟利奇比试。蒂儿使用弓和剑，攻击力较低，不断狂砍就行了，非常容易对付，破坏武器可得到两个翼の化石。

穿出森林就是玛尼伊尔宿场（マーネイル宿场）了，蒂儿要求把她送到道具店去。原来蒂儿是道具店店主的女儿，把大家引来这里住宿是为了增加店的收入，这小女孩就只想着钱啊。大家觉得被蒙骗了，都很气愤，蒂儿慌忙跑了出去。

村子下方路口的男孩说蒂儿往空西尔之森（コンシールの森）方向走了，进入森林，在エリア3杀掉召唤兽サーチアイ可找到贵重品マキ割り教本（回村跟道具店左边的木匠对话可玩砍木头的迷你游戏）。森林尽头，蒂儿正在劝说两个神秘的黑衣战士到道具店住宿，也不看看他们都带着一股杀气，这明显就是敌人嘛。两个战士一弓一剑，建议先集中火力解决持弓的战士，也可使用具有贯通能力的武器，两个一起打，这场战斗不必破坏武器，因为得到的道具很烂。

第4章 金之派阀

众人要离开玛尼伊尔宿场前往普洛斯班之町，蒂儿决定同行。

进入皮尤比克之森（ピュビックの森），路上的石块用拳套可以推开。继续前行被一堆幽灵召唤兽包围了，照例是一通砍杀。听到打斗声的贾依德跑过来查看，蒂儿知道贾依



德是警卫团的团员后，又开始发起了金钱梦。贾依德解释说警卫团的活动经费是由金之派阀提供，被称为召唤师的一派，不过其领导人贝尔沃林（ベルヴォレン）却完全不会召唤术，他就住在普洛斯班之町。原来缪诺一直想找的人就是他，获悉此情报，大家一致决定去拜访贝尔沃林。

贝尔沃林与缪诺进内屋详谈，众人于是来到贾依德的师傅的工房，贾依德领养的小女孩艾莉儿（エリエ）准备到流特岩窟（リュート岩窟）收集武器材料，正好跟她一起去。

普洛斯班之町由勇者普洛斯班创建，非常繁华，福引屋可用福引券抽取奖品，种类随章节而发生改变。里福引屋现在暂时还不能去（需要会员证，剧情发展到第8章后用钓鱼点数换取），5张福引券抽1次，奖品种类比外边珍贵多了，只要福引券足够多，完全可以把奖池抽空，各位千万不要错过了。



在流特岩窟途中被两个无赖男缠上了，破坏其武器可得到两个大铁矿石。雷米对无赖男到处影响师傅名声的行为很是气愤，怒喝吓跑了他们。利奇继续前行遇上了跟之前黑衣战士类似打扮的样子很猥琐的皮克（パイク），他听说洞窟尽头出现了很多召唤兽，非常兴奋，看来他是以屠杀召唤兽为乐趣。蒂儿把艾莉儿带回工房，尽头处与皮克战斗，他的攻击力较高，使用剑和斧，用斧头的话威胁很大，注意防御，破坏武器可得两个重金矿。

胜利后，以波斯塔夫为首的召唤兽讨伐队出现了，雅妮丝（アニス）、基兰（ギラン）、皮克都是其中一员。得知他们正在寻找一个带着召唤兽的女孩，莫非指的是缪诺？波斯塔夫说召唤兽的不断出现，全是因为那个女孩，她是带来灾难的元凶，甚至罗布的死，都跟她有关联。利奇感到很震惊，没法相信这是事实，而且还是从自己尊敬的长辈口中说出。利奇担心缪诺会有麻烦，急忙和守护兽回村。

第5章 失散

首先帮贾依德运送货物到道具店，如果路上是奔跑状态得到体术の卷物，如果是慢走状态则得到极意の卷物。为寻找失踪的缪诺，前往刚才响起钟声的南门方向。途中碰上贝尔沃林，被告知缪诺持有强大魔力的魔石，可召唤出恐怖的召唤兽，若是被邪恶的人利用后果相当严重，而那魔石的力量或许还能压制不断涌现的召唤兽。担心缪诺安危的利奇连忙进入了野生召唤兽的聚集点贝利特之森（ベリートの森）。

没走几步就遇到了强鬼、幻鬼、幽鬼的三鬼夹击，推荐使用具有贯通能力的弓箭作战，他们HP较少时会使用道具回复，最好集中火力干掉其中一个战斗就容易了。贾依德的警卫团也来到这里讨伐召唤兽，他的两个手下都趴在地上了，只有他精神抖擞，拥有不死身之誉看来并非是自夸，不过雷米却对波斯塔夫师傅与雅妮丝三人组在一起的事情毫不知情，看来其中必有隐情。继续前行遇到受伤的蒂儿，得知缪诺被三人组抓到夫拉多洞窟（フラード洞窟）里了。

夫拉多洞窟里，此处红色的死神换守护兽攻击才有效，或者使用让武器附加属性的魔法（以后凡是主角攻击伤害为1的红色敌人都是这样对付）。洞窟内有2处墙壁明显跟周围有区别，可钻开，里面找到宝箱。

雅妮丝三人组正在威逼缪诺交出魔石，气愤的利奇上前拉开了他们，三人组发生争执时，缪诺趁机逃跑了，雅妮丝和皮克去追赶，基兰留下对付利奇。他使用的是拳套和弓，破坏其武器可取得两个ユーガ矿石。

雷米也跟来了，三人组与波斯塔夫有着契约，协助捉拿缪诺是他们的本职工作，雷米让利奇不要再妨碍大家，但是利奇坚信缪诺



是无辜的。

雅妮丝："我以雅妮丝之名开启异界之门，遵从古代的誓约，赐我力量吧，召唤……熔岩魔兽！"

雅妮丝突然召唤出熔岩魔兽，大家都感到很吃惊，但她显然轻视了利奇与守护兽的实力，二人机智地避过了熔岩魔兽的火焰弹，从背后袭击雅妮丝。雅妮丝使用的是枪和剑，注意画面变暗就是她使用召唤术攻击，要尽快逃到安全位置，破坏武器可得到两个キュート原石。

缪诺逃往悬崖边上，不小心踏了空，幸好利奇出手拉住了她，雅妮丝生怕缪诺逃掉了，也上前拉，却帮了倒忙，结果三人一起掉入了深渊……

醒来后已在牢房里，选择角色就是夜会话情节。缪诺家族世代守护着哥瓦恩魔石，是为了避免魔石的力量被邪恶的人使用。虽然缪诺带着魔石逃离了村庄，但村庄还是被抢夺魔石的沃伊金（ヴォイジン）一伙人毁灭了……

第6章 洗冤

利奇被当做侵入者押送去见鲁依兹村（ルイーズ村）的守卫者特拉姆（トラム），雅妮丝居然也跟他们在一起。特拉姆认为利奇与以前袭击过这里的沃伊金一伙有关系，利奇只好坦白交代自己是一名锻冶师，并非是袭击村庄的人。恰好此处有位长老也是锻冶师，对利奇的锻冶实力产生了兴趣，把他带回了自己的工房。为证明自身的清白，需回答长老3个问题，依次选3、2、3，再调查锻冶炉。长老终于相信利奇是锻冶师，让他先返回牢房，自己去跟特拉姆说清楚。

利奇在牢房苦等的时候，突然有人打倒了门卫，帮利奇打开了牢门。他说缪诺已被决定执行死刑，献给列库依水遗迹（レクイの水遗迹）守卫这个村庄的召唤兽。救人刻不容缓，马上出发吧。先往左下取回装备，再救出守护兽，路上经过的工房可以利用。





列库依水遗迹地上3种形状的机关，用铁锤敲击可切换通路，这个迷宫所有的BOSS战破坏武器的话都可入手幻想矿。遇到蒂儿时选第2项跟她战斗，否则会回到迷宫入口。蒂儿使用弓，她的武器附加低几率的睡眠效果，胜利后才发现蒂儿是幻影变的，幸好没有心软。继续前行，遇到维伊和贾依德时仍然选第2项战斗。在エリア7终于见到了缪诺，听她说话漏洞百出，利奇起了疑心，莫非又是假的？第1次选项选2，第2次选项选2的话是主角对战，选1的话就是守护兽对战，后者比较容易取胜。

遗迹深处见到了雅妮丝和特拉姆。

特拉姆："能够突破幻影的诱惑到达这里，果然不是普通的小辈啊！顺应我的声音，惩罚让这大地荒芜的愚昧者们！召唤……幻龙鬼！"

此战守护兽会变身，以完全形态先出战。幻龙鬼HP很高，还拥有多种强力魔法，经常穿来穿去撞击再加神龙摆尾，较难对付，是一场技巧战，准备随时补血吧。当画面变暗，它使用大范围的攻击魔法时，必须在画面边缘保持加速奔跑的状态才能避免被吸进去。

与幻龙鬼的一战证明了利奇并非是邪恶之人，长老救出了缪诺随后赶来，气急败坏的雅妮丝打算诬蔑长老，结果说漏了嘴，特拉姆顿时明白了雅妮丝才是跟沃伊金一伙有关系的人，将她关入了牢狱，现在真相终于大白了。

第7章 比武

昨天与特拉姆约好1对1单挑（不能使用守护兽），地点就定在古玛古炎遗迹（ゲマグの炎遗迹）的审判之间，长老做公证人，整理

一下装备就出发吧。

用铁锤敲击地上的箭头机关移动浮板前进，到达门前切换对应武器攻击墙上有武器标记的机关就可打开门。エリア3先敲右箭头3次再敲左箭头2次就能通过。在审判之间，特拉姆已等候多时，只能装备一把武器跟他战斗，他使用的是枪，回转攻击使用频繁，必杀技杀伤力较大，需小心，破坏武器可取得パニッシュ矿。



胜利后，特拉姆告知炎遗迹深处栖息着守护这里的熔岩魔兽，这不是雅妮丝以前召唤出的召唤兽么？不久以前，沃伊金一伙为了得到熔岩魔兽和幻龙鬼的力量，袭击了鲁依兹村，挟持村人做人质，而雅妮丝趁机进入炎遗迹盗走了召唤石，因此才能利用熔岩魔兽的力量，现在召唤石已经放回遗迹里了。

继续前进到达遗迹深处，缪诺对这里的魔晶柱发生了兴趣，似乎与哥瓦恩魔石有共鸣的迹象，就在缪诺拿出魔石的时候，不远处原先性情温顺的熔岩魔兽突然发狂咆哮，向缪诺喷出了火焰弹，莫非这颗魔石真的是让召唤兽暴走的原因？众人赶紧逃离遗迹，为免伤及无辜，长老带着村人离开了。去牢房释放雅妮丝让她出来驯服熔岩魔兽，但是狂性大发的熔岩魔龙已经听不进主人的命令，危急关头，只好召唤幻龙鬼应战。接下来就是一场“超级怪兽大战”，出招方法跟使用武器一样，一开始就先放两个必杀技吧，由于HP相当充裕所以很容易对付。

狡猾的雅妮丝趁着混乱取了召唤石逃走了，众人遍寻无果只好作罢。魔晶柱拥有不可思议之力，与魔石共鸣发出的强大魔力能够使召唤兽狂暴化。到底魔石与魔晶柱有什么联系呢？魔石还隐藏着什么能力呢？为查明这些奇怪的事情，众人准备到缪诺的故乡米舒斯村（ミシュース村）调查。

回到贝利特之森，与失散的维伊、贾依德等人感动地再会。利奇向大家说了自己所遇事情的经过，但是雷米却抱着怀疑的态度，不相信雅妮丝会做出背叛契约的事，也不相信波斯塔夫的目的就是寻找魔石。为捍卫师傅的名声，雷米拔出了剑，他使用的是剑和弓，弓连射效率高，剑攻击速度快，建议用钻头防御的方式削耗其武器耐久度较好，破坏武器可入手两个サッシュ矿石。胜利后，雷米相信了利奇的话，认为波斯塔夫是受了雅妮丝一伙的欺骗才这样做的，得赶快回去告诉他，于是告辞走了。再继续前行，遇上艾莉儿之后就是夜会话。

第8章 目的

全员到金之派阀的会议室召开会议，哥瓦恩魔石也许真的封印着非凡的魔力，才引来了恶人的觊觎。传言中，把魔石送回米舒斯村的话，不断涌现的野生召唤兽就会渐渐消失。会谈到最后，金之派阀的人和波斯塔夫始终都不太相信利奇所述的事情，以证据不足和小孩子提供的意见不足信为由，不打算派遣人员逮捕雅妮丝一伙人，让利奇再收集更多那名女子的情报。没办法，先护送缪诺回工房吧，从扎克处得知雅妮丝在希兰基采掘场（スレンジ采掘场）出现过。



进入希兰基采掘场，路上可用钻头钻开有石块堵住的洞口前进。在エリア5，如果从左边的洞口进入エリア6的话不需要战斗，然后エリア7后就是与战士C和蛇男战斗，小心蛇男的激光喷射攻击，成功破坏战士C的武器可得到两个铁刃石；如果从右边的入口进入エリア6的话则先和蛇男战斗，然后エリア7就是与战士A和战士B战斗，破坏其武器可得两个ガリア矿石。

把这些爪牙除掉之后，雅妮丝三人组终于现身了，利奇在没有防备的情况下被基兰

一把抱住，结果成为了人质，准备用来交换魔石，接下来就被带到了封印着召唤兽吸血蝙蝠的洞窟内部。

雅妮丝："我来替代未达成目的就长眠的沃伊金，完成他的伟业！"

利奇："目的……你们到处搜寻哥瓦恩魔石究竟打算干什么？"

雅妮丝："因召唤兽而感到苦恼的人不计其数，沃伊金的梦想是要利用魔石的力量，把人类从苦恼中解脱出来。"

突然一道闪电划破了压抑的空气，原来是雷米使用魔法，他是为了三人组欺骗波斯塔夫的事来算帐了，正好救下了利奇。但是雷米不小心击中了封印结界，于是沉睡已久的吸血蝙蝠苏醒了。三人组夺路而逃，雷米帮利奇取回了武器，先去右边房间救出守护兽，不要忘记装备让守护兽出击以及复活的魔法。



与吸血蝙蝠一战，相当难对付的强敌，拥有近身无视防御的催眠声波，多种方向撞击的必杀技，而且HP和攻击力都较高。催眠声波一定要注意避开，不幸中了就会遭到会心攻击。待它撞击时防御再反击，尽量避免被逼到角落里，反复多次可搞定。

胜利后全员大会合，雷米向金之派阀的人讲述了雅妮丝的企图，波斯塔夫也终于相信了这件事，现在要做的就是缉拿以雅妮丝为首的恶人三人组了。

第9章 追踪

出门就遇到了慌张跑来的贝尔沃林，得知雅妮丝在流特洞窟出现过。进入流特洞窟后果然看到了雅妮丝手下的一名黑衣战士走进了洞窟深处。蒂儿留下守住路口，利奇等人追踪黑衣战士进入了丝波特洞窟（スポート洞窟）。

路上推石头堵住风口，往前走看到维伊



被两个机械召唤兽包围了，赶快上前帮忙，这个BOSS在HP较少时会使用10秒倒计时的自爆魔法，应尽快杀掉，不然就会遭到9999的绝大伤害，无法复活。胜利后，蒂儿和艾莉儿赶来告知工房里的缪诺被雅妮丝带走了，因为挟持着人质，大家都不敢反抗。糟糕，中了雅妮丝的调虎离山之计了。马上回村，从希兰基采掘场进入追踪雅妮丝，入口处上方的山洞能够通往丝波特洞窟。

守住洞口的是皮克，这个手下败将的实力又提升了不小，他使用斧和剑，破坏武器战胜可得两个双蛇矿石。之后维伊暴K皮克，一不留神被他逃走了，追赶上去的维伊中了诱敌深入之计，被皮克与躲在暗处的基兰二人合力打伤。贾依德来迟了一步，正要拔出武器作战，利奇要求由自己来对付基兰。基兰使用拳套和弓，破坏武器战胜可得两个双蛇矿石。之后维伊又暴K基兰，在暴力女的威胁下，二人只好带领众人到洞窟深处找雅妮丝。在エリア10，终于见到了恶女雅妮丝，缪诺被黑衣战士挟持着无法动弹，她的父亲也被抓了。双方正准备交换人质，谁知雅妮丝竟然不管手下的死活，打算走人，利奇上前拉住她反而被K了一通。幸好雷米和蒂儿及时赶到救下了缪诺父女，皮克和基兰趁着混乱溜走了。在众人的包围下，雅妮丝只好召唤熔岩魔兽应战。第1战与雅妮丝对决，对付方法跟以前没有太大区别，同样要小心她的召唤术攻击，还有近



距离的火属性必杀技，成功破坏武器可得两个スプレンド矿石。第2战便是对熔岩魔兽，这只巨大召唤兽的攻击方式有4种，火焰弹、前抓、跳跃尾压、火焰气息。画面变暗就是出最后一种必杀技，应尽快逃到安全位置，这招很容易避开的，需要特别小心是跳跃尾压，防御不可，被扫中就要马上补血了。

经过苦战终于搞定了熔岩魔兽，雅妮丝乖乖的束手就擒，逃走的两人也被捕获，全部押送至金之派阀看管。

夜会话之后就是好感度事件，根据夜会话选择的角色而决定剧情，然后跟该角色战斗（选缪诺则是跟非完全形态的守护兽战斗），如果选择的是有武器的角色，破坏武器可得到エクセル矿石（无武器的角色就是直接入手）。另外，这段剧情期间无法解体和强化武器，也没有支线事件。

第10章 决战

不好的事情接连而来，缪诺和她的父亲失了踪，雅妮丝三人组都跑掉了，波斯塔夫也跟着遁了形，从贝尔沃林处得知雅妮丝已往丝波特洞窟方向逃走。

再次进入丝波特洞窟，到达エリア10果然看到了雅妮丝和缪诺父女，但是缪诺却对利奇说雅妮丝是护送自己和父亲回故乡米舒斯村，这不像是恶人三人组的行事作风，而且缪诺父女的神情有点古怪，事有蹊跷，众人决定跟踪追查事情真相。

进入米舒斯村废墟，雅妮丝带着缪诺父女已先一步从传送点逃离，贾依德和维伊留下对付基兰和皮克，把利奇推上了传送点。被传送到另一区域后，两个黑衣战士从背后偷袭，又是一通砍杀。再前行就是由传送点构成的传送阵，想收集道具的话就多尝试几个传送点吧，エリア6有个机械人BOSS，用弓箭无伤搞定。到达废墟广场，这里有间工房可稍作休息。广场上方又碰到了基兰和皮克，跟这两个家伙没什么好说的，用武器直接招呼他们吧。不断防御的话很快可以破坏基兰的弓，剩下的皮克用2把武器磨他1把斧也足够了，成功破坏两人武器可入手两个レジスト原石。胜利后援军赶到，三人组被带回牢狱。继续前进到达门之间，雅妮丝和缪诺父女都在这里，魔晶柱与哥瓦恩魔石共鸣，地上圆形的图腾地板发出了奇异的光芒，现在邪恶的大门已经打开了。这次己方的援军总算没有迟到，维伊和贾依德负责对付熔岩魔兽。利奇与雅妮丝进行第3次对决，对付方法跟以前一样，破坏武器可入手两个ユウビス矿石。





突然，门口出现了波斯塔夫，这位大叔果然是邪恶的，以前就发现他有点不对头了，毫无防备的维伊和贾依德被打倒在地，利奇和守护兽也被击飞了。波斯塔夫挟持着缪诺进入了传送门。



为了救回缪诺，利奇与守护兽从传送门进入了哥瓦恩遗迹（ゴヴァンの遺迹），这个迷宫的设计跟鲁依兹村的炎遗迹类似。到达エリア5时按照“右右右右下左左左左”敲击箭头即可通过。来到水之间，波斯塔夫认为让缪诺父女带路已足够，怎能让雅妮丝跟着去争夺魔力呢，于是把她打倒在地。与雅妮丝有着强烈羁绊的熔岩魔兽发怒了，利奇身上的幻龙鬼鳞片发出奇异的光，在魔晶柱的共鸣

下，召唤出实力更强的幻龙鬼。接下来就是“第2次超级怪兽大战”。胜利后继续前进，在エリア10有记录点和回复点，整理一下装备，准备应战。

祭坛之间里是一把散发着邪气的剑，看来召唤兽的不断涌现以及狂暴化跟这把邪剑有很大的关系。用仪式开启遗迹的力量不仅需要哥瓦恩魔石，还要缪诺的血。波斯塔夫的目的不是让人类从召唤兽中解放出来，而是



取得支配世界的强大力量。由于波斯塔夫曾经败给罗布，想拥有超越罗布的力量这种强烈欲望促使他做了这一切。波斯塔夫使用钻头和斧，他的龙卷风必杀技无法防御，还会使用必杀技提升自身攻击力，破坏武器可得两个狂乱幻舞矿。虽然战胜了波斯塔夫，但仪式已经完成，不过取得控制所有召唤兽力量的人并不是波斯塔夫，当雅妮丝窃笑不已时，波斯塔夫才发现自己被人利用了。遗迹力量发动后，召唤兽不会听从主人的命令，凶暴化，憎恨并袭击人类，把人类从召唤兽中解放出来原来就是这个意思啊。利奇的守护兽也难逃凶暴化和被控制的命运，此战跟守护兽的完全形态作战，胜利后可调整装备，然后跟邪剑战斗，邪剑虽然HP较高且皮厚，但其实很容易对付的，使用斧，与它保持适当的距离（能打到它而自己不被打到），它就会使用向上挥剑的一招，攻一次就停一下，反复进行就能轻松搞定，每隔一定时间它就切换属性，偶尔会跳起使用宝石激光，注意防御即可。解决了巨手，接下来还要进行2连战，先到外边的记录点记录再调整一下装备。

原以为解决了邪剑一切就结束了，谁知节外生枝，贝尔沃林听说这把邪剑聚集着召唤兽的怨念，拥有强大的力量，被封印太可惜了，就想据为己有用来征服世界，刚才早已偷偷拿了哥瓦恩魔石，于是立即召唤出了一只巨手对付众人。要在1分30秒内解决巨手，当它是手形时，给予的伤害较低，等它使出“如来神掌”后会融化露出眼睛，给予的伤害就大了，建议换守护兽攻击，注意它眼睛闭上时会反击，伤害较大。

邪剑爆发出强烈而可怕的邪气，吞噬了贝尔沃林的精神，控制了他的肉体，并打开了异空间的入口，利奇和守护兽被吸了进去。这次最终决战推荐用斧或钻，防御力高，近身肉搏较为有利。贝尔沃林的很多必杀技都无法防御，相当难对付，复活魔法肯定要装备，没有好武器就先回去打铁吧，攻防230以上基本够用了。由于他会不断复活，所以此战以破坏邪剑为目的，装备3把耐久度高的武器来跟他对磨，最好使用优质武器。

邪剑破裂粉碎，利奇与守护兽从异空间脱出，回到了原来居住的村庄，又重新过上了平静的生活。接下来就是与好感度最高的角色的结局了。



通关后的新要素

おまけ增加新模式：通关后，おまけ选项里出现“ライバルアタック”模式，音乐模式里也增加了本作的所有音乐。

关于2周目：2周目可以继承武器图鉴、金钱、锻冶等级、召唤兽图鉴、必杀技图鉴、特殊效果图鉴、钓鱼点数、迷你游戏记录，以及在ディックル村钓鱼老人右上的男子处寄存的武器。道具不被继承，卖掉换钱吧。

图鉴的完成：完成图鉴后到ディックル村车站处与旅商人的女儿对话可获得奖励。全召唤兽图鉴完成，得到大战チッケト，おまけ里增加“ボスアタック”模式。全武器图鉴完成，得到音声试听机，音乐模式里出现角色的语音试听。必杀技和特殊效果图鉴完成没有奖励。隐藏角色：各武器锻冶等级达到9之后，与ディックル村道具店里的旅商人对话可入手各武器对应的极意书，并且在おまけ里增加隐藏角色。剑极意书→レミィ，斧极意书→ヴィー，枪极意书→アニス，拳极意书→ジェイド，钻极意



书→ボスタフ，弓极意书→ティエ。所有武器锻冶等级均达到9时，到ディックル村车站处与旅商人的女儿对话，可得到锻冶极意书，おまけ里增加隐藏角色ロブ。

其他隐藏角色： おまけ里可使用的角色还有谜之少女ミューノ，前作中登场的ガンヴァルド、ガンヴァルド改、ボルガノ等3个超级召唤兽，不过这些隐藏角色都只能在官方举办的活动里通信下载，国内玩家是玩不到了。

锻冶师指轮： 赚够100万之后与ディックル村的ヴィー对话可得到锻冶师指轮，作用是全属性魔法攻击伤害减少，异常状态攻击无效。作为强化道具使用时，ATK、DEF、DUR各增加100点。

弓乙女： 将迷宫内出现的箭靶都射一次，完成弓乙女的事件，然后到プロスバンの町住宅区的塔楼上找到弓乙女，可得到气合い钵卷、怪力の证、体术の卷物、极意の卷物和心眼眼镜作为奖励。

与NPC决斗： 每个村庄都有些NPC角色等着你去决斗，他们身上有着珍贵的武器材料，破坏武器战胜他们便可得到，可以无限次挑战。不过他们的实力都相当强劲，没有好武器的话，很快就会被秒杀。

角色	地点	获得道具
ヴィー	ディックル村工房前	两个ガーデン矿
サージ	ボスタフ工房左上角	两个メカ原石
ティエ	マーネイル宿场道具店左边花丛	两个光り辉く矿石
ジェイド	プロスバンの町ベンソン工房内	两个咒われた矿石
トラム	ルイーズ村村长家左边	两个忍邪矿（如果他使用的是DUR100的枪则其中有1个是咒われた矿石）

破坏狂的回报： 将迷宫内地图上所有能破坏的障碍物全破坏（木箱、草、岩石、果实等等，不包括箭靶），中途不能走出迷宫（使用ポータルの欠片除外），出迷宫时有高兴的动作则代表成功。然后回村找一位老人对话，他就会给你道具作为奖励。本作设定了三位这样的老人，负责不同的区域，下表列出了对应关系。以下迷宫全破后再到ルイーズ村入口处与ゼンタツ对话可入手观战チケット，おまけ里增加"超バトルアタック"模式。



地点	奖品	奖励人
マニグ采掘场	スレンド原石	ディックル村ゼンイチ
ディックル矿洞	アキニール矿	同上
パジャンの森	エルヴィヌ原石	マーネイル宿场ゼンゾウ
コンシールの森	翼の化石	同上
ピュビックの森	幸运の四つ叶	プロスバンの町ゼンジ
リュート岩窟	健康サンダル	同上
ベリートの森	武术の教本	同上
フラード洞窟	心眼眼镜	同上
スレンジ采掘场	分配装置	同上
スポート洞窟	强运のお守り	同上
ミシュースの废墟	スプレンド矿石	同上





隐藏迷宫

通关后在原来ゴヴァンの遗迹打邪剑的地方，最底层的转送の间会出现传送点，共有5个隐藏迷宫，打完1个才会继续出新的。里面的怪物实力相当强悍，武器推荐用弓箭，而且准备多点ポータルの欠片，这些迷宫的BOSS都可以无限挑战来获取珍贵的武器材料。

里レクイの水遗迹：BOSSアイスブランド，冰属性，必杀技金刚坐防御不可，战胜可得ガーデン矿。

里グマグの炎遗迹：BOSS猿鬼人，火属性，必杀技鬼爪防御不可，战胜可得忍邪矿和肉球の化石。猿鬼人后边的宝箱内可找到参加申请书壹，おまけ里增加“EX1アタック”模式。

里スポート洞窟：BOSSブレイドイーグル，风属性，必杀技飞空撞击，防御可，战胜可得メカ原石。

里ミシュースの废墟：BOSSスカルリーダー和两个スカルファイター，推荐使用贯通能力的弓箭，引诱它们都走到同一边后，不断放箭即可轻松杀掉。用其他武器就不好对付了，顾此失彼，很容易被接二连三的回转攻击活活磨死。战胜得到红莲矿，后边的宝箱内可找到参加申请书贰，おまけ里增加“EX2アタック”模式，至此おまけ里的模式就全开启了。



里ゴヴァンの遗迹：这个迷宫主要是连续挑战以前的BOSS，倒数第3个BOSSエクスプローダー的HP降到一万以下会进行10秒倒计时的自爆。接下来是ダークドラド，战胜后入手咒われた矿石。最后的BOSS是黑龙鬼，战胜后入手光り辉く矿石。



全分支事件一览

注：找猫的事件必须先跟委托人对话猫才会出现。第10章最后4个事件必须进入ゴヴァンの遗迹后才能触发。某类事件全完成的话会有特别奖励，例如找猫事件全完成的话，到ディックル村钓鱼的地方找爱猫女子对话可得肉球の化石。如果全分支事件完成当然还会有珍贵的道具奖励，各位向完美收集努力吧。

章节	事件类型	地点	委托人	报酬解决方法
1　锻造武器	ディックル村	工房下方的男子	スレンド原石	锻造出アマタースピア给他
1　道具交换	ディックル村	村长家右边的老妇人	上等な纸	给予ミガ石
1　找猫	ディックル村	ボスタフ工房右边的女子	小さなミミズ	マニグ采掘场，从第2处断桥处掉下就能找到猫
1　道具交换	ディックル村	村长	风结晶石の欠片	给予ミガ石
1　购物	ディックル村	道具店的旅商人	——	购买水结晶の欠片
2　锻造武器	ディックル村	村长家里的老人	净水タンク	锻造出ハードモーター给他
2　道具交换	ディックル村	工房右下方的小孩	芋ダンゴ	给予上等な纸
2　找猫	ディックル村	车站的女子	小型爆弹	ディックル矿洞，上方木门内部可找到猫
2　道具交换	ディックル村	村长家里的商人	发火装置	给予カティン矿石
2　购物	ディックル村	村长家右边桥上的旅商人	——	购买蓄电バッテリー
3　道具交换	ディックル村	村庄正门前的老人	エルヴィヌ原石	给予キッカ药
3　道具交换	ディックル村	工房左边的女子	粘りけのある树液	给予芋ダンゴ
3　锻造武器	マーネイル宿场	车站的女子	エルヴィヌ原石	锻造出アイアンアロウ给她
3　购物	マーネイル宿场	道具店左下方的旅商人	——	购买加速ゼンマイ
3　找猫	マーネイル宿场	道具店里的男子	ボウマテル	コンシールの森エリア3，杀掉サーチアイ后可找到猫
4　锻造武器	プロスパンの町	民家A里的女子	切り替えスイッチ	锻造出スライスナックル给她

4 道具交换	プロスパンの町	民家A里的男子	破灭スイッチ	给予魔よけのお守り
4 道具交换	プロスパンの町	南门公园里的少女	丈夫な皮	粘りけのある树液
4 找猫	プロスパンの町	民家B里的老妇人	吸血ポンプ	ピュピックの森エリア3，杀掉デュラハン后可找到猫
4 购物	プロスパンの町	福引屋前面的旅商人	——	购买破灭スイッチ
4 锻造武器	プロスパンの町	ジェイド	怪力の证	锻造攻35以上的武器给他
5 锻造武器	プロスパンの町	武器店左下方的男子	传说のバネ	锻造出サバイブソード给他
5 锻造武器	プロスパンの町	ザック	烈火之护符	锻造防30以上的武器给他
5 道具交换	プロスパンの町	道具店内的商人	エルヴィヌ原石	给予逆光ライト
5 道具交换	プロスパンの町	リュート岩窟入口处的门卫	极上な天然の水	给予丈夫な皮
5 购物	プロスパンの町	工房前的旅商人	——	购买传说级の铁串
5 找猫	プロスパンの町	民家B里的老妇人	肉体改造の书	ペリートの森エリア4的宝箱旁边
5 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的イアナ	雷结晶	ペリートの森，杀掉1只重鬼
5 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的受付人	雷光の护符	フラード洞窟，杀掉10只ハンドスライム
7 找猫	ルイーズ村	民家B里的少女	キュートの原石	村庄西南方向的树丛中可找到猫
7 锻造武器	ルイーズ村	工房下方入口处的男子	キュートの原石	锻造出コモンアクス给他
7 道具交换	ルイーズ村	工房内的商人	キュートの原石	给予黒の矿石
7 道具交换	ルイーズ村	工房右边的小孩	コモンリング	给予极上な天然の水
8 找猫	プロスパンの町	民家B里的老妇人	サッシュ矿石	スレンジ采掘场エリア4入口处可找到猫
8 锻造武器	プロスパンの町	民家A里的男子	サッシュ矿石	锻造出ギミックバスター给他
8 道具交换	プロスパンの町	武器店内的商人	サッシュ矿石	吸血ポンプ
8 道具交换	プロスパンの町	武器店左上的小孩	铁刃石	给予コモンリング
8 购物	ルイーズ村	ルイーズ村遗迹前的旅商人	——	购买气合い体卷与达人の证
8 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的ベルヴォレン	极意の卷物	スレンジ采掘场，杀掉1只イワハダー
8 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的受付人	体术の卷物	スレンジ采掘场，杀掉20只ラストマペット
9 道具交换	プロスパンの町	武器店右边的男子	切り替えスイッチ	给予铁刃石
9 购物	ルイーズ村	工房左边的女性	——	传说の青竹
9 道具交换	プロスパンの町	ペリートの森入口处的门卫	キッチン矿	给予卵かけ饭
9 找猫	プロスパンの町	民家B里的老妇人	キッチン矿	スポート洞窟エリア4入口处下方可找到猫
9 锻造武器	プロスパンの町	民家A里的男子	キッチン矿	锻造出セレビスピア给他
9 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的ベルヴォレン	决死のラブレター	スポート洞窟，杀掉1只リザディオ
9 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的受付人	传说级の铁串	スポート洞窟，杀掉30只ウインドレオン
10 找猫	プロスパンの町	民家B里的老妇人	エクセル矿石	ミシユースの废墟エリア3可找到猫
10 锻造武器	プロスパンの町	武器店左上的男子	スプレンド矿石	锻造出レジストモーター给他
10 道具交换	プロスパンの町	民家住宅地楼梯上的女子	エクセル矿石	给予エールの实
10 道具交换	プロスパンの町	金之派阀门前的男子	レジスト原石	给予切り替えスイッチ
10 购物	プロスパンの町	金之派阀南边的旅商人	——	购买2个肉体改造の书
10 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的イアナ	古びた砥石	スポート洞窟，杀掉1只ツチグモ
10 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的受付人	リペアパーツ	スポート洞窟，杀掉50只グレムリン
10 道具交换	ディックル村	村长	ルイン秘石	给予レジスト原石
10 购物	プロスパンの町	金之派阀南边的旅商人	——	购买3个古びた砥石
10 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的イアナ	スプレンド矿石	ミシユースの废墟，杀掉1只デンブル
10 消灭召唤兽	プロスパンの町	金之派阀的受付人	ユビウス矿石	ミシユースの废墟，杀掉99只タケシー
通关	道具交换	ディックル村	道具店前面的老妇人	红莲矿　ルイン秘石



注：大部分必杀技和特殊效果都有2种强化方法。

必杀技名称	适用武器	强化道具	作用
サンダーショット	剑斧枪拳钻	蓄电バッチリー	远距离雷属性单体攻击
サンダースパーク	剑斧枪拳钻	蓄电バッチリー×2 雷光の护符	中距离雷属性范围复数攻击
サンダーバース	剑斧枪拳钻	蓄电バッチリー×2+雷光の护符 雷光の护符×2	近距离雷属性范围复数攻击
フレイムショット	剑斧枪拳钻	发火装置	远距离火属性单体攻击
フレイムブロウ	剑斧枪拳钻	发火装置×2 烈火の护符	中距离火属性范围复数攻击

フレイムバースト	剑斧枪拳钻	发火装置×2+烈火の护符 烈火の护符×2	近距离火属性范围复数攻击
ウォータショット	剑斧枪拳钻	净水タンク	远距离水属性单体攻击
ウォータバッシュ	剑斧枪拳钻	净水タンク×2 水流の护符	中距离水属性范围复数攻击
ウォータバースト	剑斧枪拳钻	净水タンク×2+水流の护符 水流の护符×2	近距离水属性范围攻击
エアロショット	剑斧枪拳钻	送风ファン	远距离风属性单体攻击
エアロストーム	剑斧枪拳钻	送风ファン×2 疾风の护符	中距离风属性范围复数攻击
エアロバースト	剑斧枪拳钻	送风ファン×2+疾风の护符 疾风の护符×2	近距离风属性范围复数攻击
シャインショット	剑斧枪拳钻	逆光ライト	远距离光属性单体攻击
シャインバッシュ	剑斧枪拳钻	逆光ライト×2 闪光の护符	中距离光属性范围复数攻击
シャインバースト	剑斧枪拳钻	逆光ライト×2+闪光の护符 闪光の护符×2	近距离光属性范围复数攻击
二连击	剑斧枪	加速ゼンマイ	高速连击2次
三连击	剑斧枪	加速ゼンマイ×2 超加速装置	高速连击3次
四连击	剑斧枪	加速ゼンマイ×3 超加速装置×2	高速连击4次
五连击	剑斧枪	超加速装置×2+心眼眼镜	高速连击5次
三连移动击	拳钻	加速ゼンマイ×2 加速ゼンマイ+超加速装置	在敌人前后来回移动连击3次
五连移动击	拳钻	超加速装置×2+心眼眼镜	在敌人前后来回移动连击5次
真空斩り	剑	气合い钵卷+达人の证 极意の卷物	前方真空波范围复数攻击
震动波	斧	气合い钵卷+怪力の证 体术の卷物	以自己为轴心发出震动波范围复数攻击
マッハスピン	枪	气合い钵卷+达人の证 体术の卷物	用枪连续回转攻击
スロー	拳	气合い钵卷+怪力の证 体术の卷物	抓住敌人投掷攻击
百烈拳	拳	气合い钵卷+达人の证 极意の卷物	向前方连击数次
ドリルハリーケン	钻	超绝电动机	利用自身回转力产生的龙卷风吸引敌人并攻击
パワーショット	弓	气合い钵卷+怪力の证 体术の卷物	强力弓箭的自动追踪攻击
ラビットショット	弓	气合い钵卷+极意の卷物+心眼眼镜	向前方连射数箭攻击
アローフォール	弓	气合い钵卷+体术の卷物+心眼眼镜	向空中射出数支箭的大范围复数攻击
DURアタック	剑斧枪拳钻弓	破灭スイッチ	削减敌人武器的DUR
トリックアタック	剑斧枪拳钻	达人の证×2+心眼眼镜	用装备中的所有武器轮流攻击，第3次必为会心一击
リープアタック	剑斧枪拳钻	肉体改造の书+传说のバネ	向上的跳跃攻击
フットバツ	剑斧枪拳钻	肉体改造の书+武术の教本	把敌人打飞到远处
カットバツ	剑斧枪拳钻	肉体改造の书×2	把敌人打飞到空中
チャージ	剑斧枪拳钻弓	怪力の证×2+心眼眼镜	先蓄力再进行强力攻击
高速移动	剑斧枪拳钻弓	超加速装置×3	往前方高速移动
防御力アップ	剑斧枪拳钻弓	切り替えスイッチ+铁壁の证	一定时间内防御力提升攻击力降低
攻击力アップ	剑斧枪拳钻弓	切り替えスイッチ+怪力の证	一定时间内攻击力提升防御力降低
移动速度アップ	剑斧枪拳钻弓	切り替えスイッチ+传说のバネ	一定时间内移动速度提升
攻击DUR保护	剑斧枪拳钻弓	幸运の四つ叶+怪力の证	一定时间内攻击时不消耗DUR
防御DUR保护	剑斧枪拳钻弓	幸运の四つ叶+铁壁の证	一定时间内防御时不消耗DUR
DUR分配	剑斧枪拳钻弓	分配装置	平均分配装备中所有武器的DUR
HPコンバート	剑斧枪拳钻弓	分配装置×2	消耗DUR来回复HP

全特殊效果强化表

特殊效果名称	强化道具	作用
ボルツ	雷结晶の欠片	较低几率附加雷属性小伤害
ボルツスパーク	雷结晶の欠片×2 雷结晶	较低几率附加雷属性中伤害
ボルツバースト	雷结晶の欠片×2+雷结晶 雷结晶×2	较低几率附加雷属性大伤害
フレア	炎结晶の欠片	较低几率附加火属性小伤害
フレアバーン	炎结晶の欠片×2 炎结晶	较低几率附加火属性中伤害
フレアバースト	炎结晶の欠片×2+炎结晶 炎结晶×2	较低几率附加火属性大伤害
アクア	水结晶の欠片	较低几率附加水属性小伤害
アクアバッシュ	水结晶の欠片×2 水结晶	较低几率附加水属性中伤害
アクアバースト	水结晶の欠片×2+水结晶 水结晶×2	较低几率附加水属性大伤害
ウインド	风结晶の欠片	较低几率附加风属性小伤害
ウインドストーム	风结晶の欠片×2 风结晶	较低几率附加风属性中伤害
ウインドバースト	风结晶の欠片×2+风结晶	较低几率附加风属性大伤害 风结晶×2
バンパイア	吸血ポンプ 真っ暗サングラス	较低几率吸收少量HP
中バンパイア	吸血ポンプ×3	较低几率吸收中量HP
强バンパイア	吸血ポンプ×2+真っ暗サングラス 真っ暗サングラス×2	较低几率吸收大量HP
ヒール	健康サンダル	约4秒回复1点HP
中ヒール	健康サンダル×3 传说の青竹	约4秒回复5点HP
强ヒール	健康サンダル×2+传说の青竹 传说の青竹×2	约4秒恢复10点HP
リペア	古びた砥石	约8秒恢复1点DUR
中リペア	古びた砥石×3	约4秒恢复1点DUR
强リペア	古びた砥石×2+リペアパーツ	约2秒恢复1点DUR
コストダウン	铁壁の证+リペアパーツ	少量减少必杀技的DUR消耗
中コストダウン	铁壁の证×2+リペアパーツ	中量减少必杀技的DUR消耗
强コストダウン	リペアパーツ×3	大量减少必杀技的DUR消耗
ラック	幸运の四つ叶×2 强运のお守り	战斗胜利后获得道具的几率提升5%
中ラック	幸运の四つ叶×3 强运のお守り×2	战斗胜利后获得道具的几率提升10%
强ラック	强运のお守り×3	战斗胜利后获得道具的几率提升15%
ノックバック	肉体改造の书+怪力の证	能将敌人击退一定距离
TECアップ	达人の证×3	TEC上升速度加快
下突き	达人の证+传说のバネ	空中按↓+A可以向下突刺攻击
贯通	传说级の铁串	可以同时攻击复数的敌人
クイックヒット	武术の教本×2	可提升攻击速度
Jガードアップ	心眼眼镜×2	防御时更容易使出完全防御
クリティカル	幸运の四つ叶+达人の证	会心一击的出现几率提升
濒死攻击强化	决死のラブレター	濒死状态时攻击力提升
濒死防御强化	决死のラブレター	濒死状态时防御力提升
麻痹效果	しびん铁粉	较低几率让敌人进入麻痹状态
眠り效果	ネムリ铁粉	较低几率让敌人进入睡眠状态
毒效果	猛毒の铁くず	较低几率让敌人进入中毒状态
サビ效果	赤サビの粉	较低几率让敌人进入DUR减少状态



文 ZinniaSun2000 编 雷伊

おいでよ どうぶつの森®



想怎么玩就怎么玩！动物之森的心动感觉！

NDS 欢迎来到动物之森

◆Nintendo◆AVG◆2005年11月23日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应Wi-Fi连接器◆推荐玩家年龄：全年龄

おいでよ 动物の森

2001年4月14日，一款平凡而又伟大的游戏在N64主机诞生了，它没有华丽的画面、也不需要玩家拥有高超的技巧，但却吸引了无数玩家的心，为每个生活在这片森林中的人带来无尽的欢乐——这，就是《动物之森》！距离初代时隔四年，又经过NGC版两代的进化，动物之森没有辜负广大玩家的期望，终于在年末登陆NDS主机。今天，就让我们华丽地迈入掌中崭新的动物世界吧！

像使用鼠标一样简便的操作

要说几乎所有NDS游戏的共同点，当然是革命性的触摸操作了，《动物之森》自然也不例外。当然，如果你是NGC的玩家，或是还不习惯使用触摸屏，NDS按键操作也是很方便的。但相比《牧场物语》等同类游戏，《动物之森》的触摸操作设计得更加巧妙方便。游戏中所有的操作都可以只用一笔搞定，特别是在移动、钓鱼等操作上，更给人一种如虎添翼的自在感觉。

按键操作

方向键	移动
A	使用装备工具物品（如抛杆钓鱼、挥网捕虫）/对话/家中物品使用（如打开厨柜、搅拌机）/移动或旋转家中家具（需长按）/开门/确定
B	跑步/捡起物品/取消
X	打开地图菜单
Y	打开道具菜单
L	跑步
R	跑步
Select	打开物品菜单
Start	存档退出游戏



触摸屏操作

直接在触摸屏上点击屏幕四周主角就会朝点击位置移动，而移动速度的控制和《马里奥DS》相同，是由点击位置偏离屏幕中心的距离确定的，这一点一定要注意，在捕捉昆虫时可是非常有用的噢！在装备了工具的情况下点击主角自己就是使用工具，走到门前点门就是开门，走到柜子前点自己就是开柜子，在家中点住自己不放就可以拖动前方的家具（以上操作同按键A），在脚下有物品的时候点击主角就会拾起地上的物品（这时同按键B）……除了存档，所有操作都可以通过触摸屏点击完成。点击右上角就可以进入物品菜单。



1红色区域



切换菜单，从左至右依次为道具、画布、鱼类、昆虫、聊天、地图、好友代码（Friend Code）和返回。画布菜单可以将自己的8种自定义画布拖入上面的帽子、衣服等图标上直接更换图案（壁纸等只有在屋中更换）；鱼类、昆虫菜单完全是查看自己收集度（但并非水族馆的收集度，这里显示所有自己钓过的鱼）；聊天菜单可以输入文字发送到屏幕上（Wi-Fi网络联机用），地图菜单中可以选择红色按钮查询店铺、蓝色按钮查询村民住宅；好友代码用来添加Wi-Fi联机好友。

2紫色区域

点击后可卸载装备的工具、脱掉服装，需要装备时从道具区域4中再拖到主角身上即可。

3黄色区域

点击后可以将金钱打包成钱袋放入道具区域4（第一项为全部金钱打包钱袋，后面两项分别是打包100贝露和1000贝露），同样将钱袋拖在上面可以将金钱导入。

4蓝色区域

获得的道具存放在这里，工具和服装可以按住拖动到主角区域2装备，点击后第一项一般为丢弃，最后一项为取消选择，中间如有选项，则根据道具属性内容会有不同，如点击信纸第二项为写信，各种工具的用法后面会有详细的介绍。

5绿色区域

在家门口邮箱收取的信件、海滩捡到的漂流瓶以及写好的信件、漂流瓶都会存放在这里，将物品拖到信件上还可以作为礼品一同寄出去。信满后可以保存在“役场”。

Wi-Fi地球村，全世界玩家一同来体验美妙生活

说起NDS主机的第二个卖点，自然是机体自带无线网络，通过无线路由器或NDS官方USB适配器，你将可以同全世界玩家一同体验森林生活的乐趣，走访彼此的村落、互相交换礼品（别的村子树上的水果在自己这里可是很叫卖的哦！）、参观朋友爱的小屋（也可能是像地主那样的别墅）、交谈自己村庄的异闻，或是举行一场别开生面的世界钓鱼捕虫大赛！







即使在现实中远在天边，一切也都不再是梦想，这都将在动物之森中成为现实（不知动物之森里能不能结婚，因为迄今为止碰到的都是男同胞的说>_<……）！联机的方法也是非常简单的，首先在好友添加菜单里输入朋友的好友代码和朋友姓名及村庄名，只需在设定好网络后，来到关口与右边的门卫交谈，其中选项一“おでかけしたい”是出门去朋友的村庄玩，选项二“游びにきてもらう”是打开村子的大门迎接朋友光顾，后续的选项选第二项“Wi-Fi通信”，选项三“ともだちコード”是查看自己的好友代码（第一次进入时需要先登陆网络获取自己的代码）。如果没有上网条件，周末邀几位玩友在家中通过DS机体联机（联机方法同上，只是选择出游或等待朋友后再选择选项一“DSどうし”）一边品茶一边参观游戏中朋友的村庄也是不错的选择，甚至可以将朋友移民到自己的村庄居住！



生活就是游戏，游戏就是生活

《动物之森》最大的卖点就是自由，游戏中的玩家，不会因疲倦而昏倒，或是因到门禁时间而强制返家睡觉。和NGC版相同，动物世界采用了真实时间制，如果在游戏开始的村庄设定中没有修改同步时间的话，游戏会以NDS系统时钟的日期和时间为准，设定游戏中的时间和季节，并且还有天气的设定，为玩家们营造了一个完全真实的世界！不过日版和美版貌似都只有北半球设定，一点都不照顾南半球玩家，可怜他们只有在夏日里看六月雪了……

言归正传，游戏中我们将扮演一位刚刚搬入村落中的新居民，并没有什么特定的主线，任务就是在这片森林中自由自在地生活，你可以帮助博物馆中的猫头鹰收集各种鱼类、昆虫、名画以及远古的恐龙化石，也可以选择疯狂地赚钱收集各种道具、服装或扩建房屋，如果你是个爱美之人还可以为你的村庄种满各种鲜花、四季如春，外语高手更可以沉醉于与各种动物邻里及网络玩家欢乐的交谈中，互叫昵称，建立良好的朋友关系，爱怎么玩就怎么玩。如果你经常因为工作的压力而彻夜难眠，那就快点打开你的NDS来个午夜梦游，或许会有意想不到的收获哦！



设施介绍

自家

游戏中第一次和黑心的狸猫老板交谈就是在这里了，玩家作为刚刚搬到这个村子的新人，先就被该死的狸猫老板狠狠宰了一刀，欠下19800元买了这个小屋（所以才被迫打工……），屋门口的邮箱有信会嘀嘀响。还有个有趣的地方，如果你没存盘就关机会在这里钻出只地鼠把你骂得狗血淋头！搞不好还让你跟他宣誓：“我下次一定存盘后再关机！”所以说外语苦手的玩家可一定要小心喽！小屋里面有两层，下面用来摆放各种家当，上层的电话其实是游戏时间（总觉得这里没有系统时钟修改得彻底……）、声音、语言、以及下载信息设置。

お店（おみせ／商店）

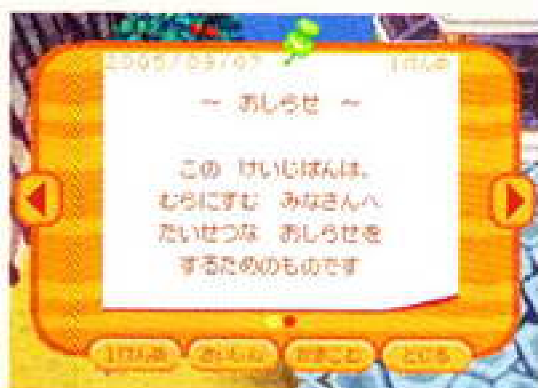


狸猫经营的商店，开店时间为早上8点至晚上11点，里面的商品每天都不同，会随着游戏不断升级，与狸猫对话的选项依次是：卖东西、预订物品（见过的物品都有，而且是第二天寄到自己信箱）、今日股价。里面有台机器可以确定自己的得点。物品就放在货架上，买哪个就点哪个。注意买房一定要在役场里付款。

役场（やくば／村公社）



游戏一开始下了Taxi到达的地方就是这里了，说是役场，其实应该是役场＋邮局。每逢节日，这里便会不停广播，生怕村民们不知道呢！进门后左边是村公社的办公点，右边是邮局办公点，由一对性格完全相反鹈鹕姐妹经营，白天是可爱的姐姐（白天使），态度温柔和蔼；晚上是可恶的妹妹（丑小鸭），态度急躁恶劣，啊，不小心扯远了。左边“住民课”四个选项依次是：询问村民对环境的评价、村歌谱写、捐款及搬迁到别人的村庄（需要联机）。右边邮局的四个选项依次为：寄信、还债（买新房用，其实给的是商店的那个黑心狸猫老板）、存款取款和保存信件。里面还有个垃圾回收箱，每天记得都来看看有没有什么邻居们不要的家具哦！门口的公告板经常有些很有意思的东东，外语好的玩家一定多看看（公告板下面四个按钮从左起分别是：首页、末页、写公告，返回），而且初期有一个任务就是为黑心老板在公告板上写广告，呵呵。



博物馆（はくぶつかん／博物馆）



把天文台归在博物馆里面也就罢了，可咖啡店也归在博物馆里面实在有点让我不能理解，不过里面的气氛倒是很不错。博物馆馆主猫头鹰兄弟白天总是呼呼大睡，叫醒他后的选项依次为：捐赠（鱼类、昆虫、化石、名画，每个品种只限捐赠一次）、化石鉴定、馆内收藏目录。



我就觉得将鱼缸里的鱼儿填满是件很有成就感和观赏性的事情呢！地下是咖啡厅，衣着庄重的店长，配上悦耳动听的钢琴曲，有钱的话就坐下来品一杯浓热的Coffee，还真是别有一翻“味道”。二层是天文台，可以自己绘制星座哦，是个很有新意的设定呢！点望远镜选项依次为：制作星座、观赏星座和消除星座。



仕立て屋（したてや／裁缝屋）

きぬみ、きぬよ姐妹俩人开的裁缝铺，和妹妹聊天，选项依次为：自己制作图案、卖东西。其他买东西的方法和商店一样，只是这里只有服装类物品。中间8个衣架可以将自己的图案和上面的图案交换，这里要注意选项依次为：向衣架的衣服上涂图案、获取衣架衣服上的图案、与衣架衣服上的图案交换，大家一定注意选择合适的选项，否则一不小心将自己杰出的作品毁掉可是很痛苦的哦！



关所（せきしょ／关口）

由两位看了就让人犯困的门卫把守，左边的门卫负责村内事务，选项依次为：询问村中事务、索取别人落下的东西（和役场的垃圾回收箱相似，记得多来看看哦^_^）、修改村庄旗帜图案。右边的门卫负责联机，选项在前面已经说明。





工具介绍

钓竿



捕鱼必备，看清楚鱼的走向悄悄走近，抛竿在鱼的前方，等“嗵”的一声鱼饵入水迅速提起就可以了。其实用触摸屏除了可以慢慢靠近不惊动鱼儿，还可以直接通过点击海域抛竿，这样抛竿的位置更为准确。记得夏季还要多多注意村里的池塘哦，螃蟹、青蛙可都出自这里。有时还会钓上来些垃圾，放到役场回收箱即可。当鱼的种类收集齐全后会出现金钓竿，功能嘛，就是提高鱼儿们上钩的几率。每件物品都有“金”的设定，下面我也会为大家一一介绍。

虫网



捉虫必备，也是悄悄接近后看好方向出手即可，调查昆虫更多需要靠声音，所谓听声辨位夹苍蝇是也！昆虫的出现和时间、季节都有很大关系，想集齐可要花一番功夫的哦！有趣的是要想捕捉苍蝇怎么办？很多玩友说自己都没有见过苍蝇。其实只要将钓鱼钓上来的垃圾扔在地上，过不了多久就会招来苍蝇啦！等集齐所有昆虫之后，就可以得到传说中的金虫网！相比旧虫网，也就变大一点点而已。

弹弓



记得在游戏的第二天，我忽闻一阵诡异的风声，还以为白骨精要来捉唐僧呢！结果抬头一看，NDS上屏有个气球吊着一个礼物在天上飘！我就一路追啊追，结果追到它飘出村子也没想到怎么弄下来。结果过了一天，百货店就有弹弓卖了（该死的狸猫一定是故意气我！）。弹弓其实很不好用，只能向上发射，而且还需要算准时机发射才能击中。不过有金弹弓后就好办多了，因为金弹弓一次就能发射三颗子弹，当然想要取得金弹弓也不是件容易的事情，需要打掉出现概率很小的金色气球，残念……

铲子



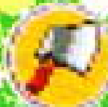
铲子的用法就不用我多说了，对准方向，对着鬼子刺就行啊！搞错了，那个是刺刀啦。(^_^) 不对，应该是见到地上有裂痕的地方就尽情地挖吧（不过貌似一天才会刷出来一处），家具、化石，应有尽有！当然种地、开荒铲子也是必备之物啊。金铲子的获得方法应该是最简单的了，挖地，埋，第二天，挖出来……改了系统时间的话2分钟一个！不过还是稍有前提的，那就是你必须拥有两把以上的铲子（废话，哈哈）！金铲子的功能却比较奇怪，可以用钱种出树来，严重违背马克思唯物主义，汗……



水壶



如何才能保证你的村庄四季常春？当然是勤于浇水了（某人曰：老子有钱，买种子种新的）！而当你的环境评定维持最好时（问我如何得知环境好？还记得役场吗？去那打听一下吧！致于维持环境的方法嘛，记住下面两点：没有杂草，树木如森），就能得到金水壶了！金水壶浇过的花就再也不会枯萎了！



斧头



功能我都不想说了，砍完树后记得用铲子把树根刨了。邪恶的偶在某次邀朋友来村里玩时，悄悄换上斧子尾随其后，找机会一斧头下去（因为害怕砍NPC会影响村民好感度，砍朋友只要不被发现……就算砍死了也就是QQ道个歉的事），结果发现动物之森里的住民原来个个都是橡皮人路飞后代……得到金斧子的方法同上面的金水壶，特点是永不损坏。



徒手



徒手可以拔草，当然最大的用途还是摇树，不论果子、钱、家具、马蜂窝，什么都可能从树上摇下来……被马蜂蜇得面目全非可以找狸猫买“还我漂漂”药（おくすり），否则是没有动物愿意理你的（－_－），摇下来的果实用铲子种下去还会长出新的果树，这样鸡生蛋蛋生鸡也不错！传说用铲子去敲石头有时也会弄出钱来……



个性鲜明的NPC



总是有玩友问我《动物之森》除了联机外单人游戏好玩吗？别忘记在没有NDS没有WiFi的时代里动物也是在日本评价超高的优秀游戏，并且每次也都有几时万的销量！难道这几万人都是为了联机才买的吗？当然不是！懂得日语的玩家没有一个不为游戏中个性鲜明的NPC对话所吸引！有的风趣幽默、有的脾气暴躁、有的莫名其妙……什么样的“人”都有！NPC还常常会要求叫玩家昵称及拥有两人特有的问候语，更夸张的是动物之森里居然会有“称赞节”这种奇怪节日的设定，那一天所有动物们都会要你用一句话来称赞他们！游戏中的事件也是千奇百怪，当你从别的动物身边走过时，只要“看”到“嘭”的一声，就是有事件触发，让你送信、评价他的服装啦，甚至还有要求帮他画脸的！如果做得好的话，会拉近你和这群森林邻居们的感情，他们还会送你礼物以表情谊！动物之森的居民们尤其喜欢互通信件，这是友好的象征（大家天天见面还写信，真不知是怎么想的……）。在海边还能经常捡到远在天边的NPC寄来的漂流瓶！NPC完全就像真人一样，在看到你钓上来鱼的时候还会鼓掌叫好，NPC之间也会互相交谈，你还可以在一旁偷听，有时会遇到两人不欢而散的局面，这时就看你想安慰哪一个了！他们有自己热衷的事业、喜欢的东西，甚至你在家的时候还会主动去做客！还有许多如卖保险、卖股票这类特殊NPC，会在特定的时间、特定的地点出现，就是一般的居民也经常发生买卖事件，向你推荐商品。在这里你永远不会认为NPC就是个电脑，就是个重复单调对话的机器！你会感到动物之森中的所经历一切，就像真的一样在发生、在进行着，一个个真实的人，一件件真实的事！



戏说动物

外面下着雨，我坐在前往新村庄的Taxi上，和司机先生聊了些简单的设定，写下姓名、村庄名称、自己的性别后，又在村公社办理了入住手续，从此森林生活就拉开了帷幕。可是想展开全新的人生也并不容易哦！身无分文的我为了小屋而被狸猫老板黑了19800贝露，为了还清债务，开始了艰苦的打工生活……





去狸猫商店找到我们的BOSS后，他开始交待新人的首个任务：为我们的店铺装饰一下！老板给了我们一些花和树苗，我可是出了门随手扔掉，气死黑心老板！哈哈！种完花草后，老板为了方便送货，又让我们去找每个村民聊天。首先是在役场前徘徊的龟龟村长，接着是村子里的每一位居民，家里没人的话一定是在外面闲逛，找齐以后回去老板就开始让我们送货送信、做牛做马。想到未来美好的人生，一个字——忍！按照老板要求完成了几个跑腿的活，就轮到最后一个工作：在村子役场前的公告板上为黑心店铺写广告！偶可是毫不犹豫写下一串骂老板的话边唱边跳准备向该死的狸猫老板告别呢！结果，辛苦的打工换来的仅仅是1400贝露的薪水，老奸巨猾的狸猫总算有点良心，看在我们工作努力的份上，还了我们自由，剩下的17400贝露可以在今后的生活中慢慢还清。



拥有0分钱的我开始寻找未来生活的启动资本，第二天一大早起床，便开始采桃还债（偶村子树上结的桃子），卖掉后毫不犹豫买下鱼竿，开始以钓鱼为生。别忘记钓到鱼后先去博物馆问问猫头鹰先生，是馆藏鱼种的再卖，有些稀有鱼种第二次钓到的几率可是很低的哦！只要能钓鱼，很轻松就还掉了剩下的17400贝露，狸猫老板赚到第一笔还不够，又劝我换更大的房子，结果一个不小心又中了圈套，这次可不是区区20000贝露，而是120000贝露！狸猫老板挣了钱立刻将他的商店升级为便利店，其实都是为了更好的骗我们的血汗钱啊！（PS：今天村上又搬来一位居民，是只很可爱小老鼠，看来今后的生活会越来越有趣呢！）

又过了几天，清早刚出门，就碰上一位贼头贼脑的海狸（貌似是海狸……又貌似这天是周六……）在我们外徘徊，莫非动物的世界里还有小偷？我走上前去假装善意和他打了招呼，三言两语后才知道原来是个保险推销员，看在他辛苦的份上，花3000贝露买了份保险，才总算把他给打发走了。回头正准备到河边晨钓（总觉得这样做一天的心情都会很好^_^），却被一只花脸猫下了一跳！脸上蓝一道红一条的，完全找不到眼睛长哪里，他没有叫我的昵称，说明是今天刚刚搬来的，聊过以后才知道，原来他是从一个遥远的村庄搬来这里的，画脸是他们那里的习俗，之后居然还问我要不要帮他画！嘻嘻，终于有机会展露我的恶魔本质了，我毫不犹豫两笔搞定，从此便有了名为"倒脸猫"的一种新生物～



今天要请我的好友Sammy和mengshi来村里做客了！我可是从清早便开始准备，去商店挑选了最漂亮的墙纸和地板，把柜子里收藏的各种玩具、家当全都搬了出来，摆得满屋都是！嘻嘻，这次可以炫耀一下偶多年来（其实也就几天）





的收藏品了！对，还有博物馆，确认了一遍鱼儿蝶儿都没有在睡觉后，又来到天文馆画上welcome的星座，自己都对自己的创意颇为满意！嗯，干完所有的活，换上新衣服、新帽子、新眼镜，就开始在家中漫长的等待……咚咚咚，敲门声！“来啦！”我一个箭步冲上前开门一看……失望，原来是村里的丑小鸭来窜门，上次非让我穿她给我送的超恶心情侣装，害我出尽糗，真想快点把她打发走人。可她倒好，停在我收藏的狸猫杂货店模型前一动不动欣赏起来了，这可是我还清19800贝露的证明（其他两位客人都是新手，都没有这个的说～），我有点不耐烦了，走上前狂按A想说两句赶她走，咦！怎么她把我的杂货店模型收进自己口袋里了？还装好人似的给了我10贝露！我崩溃了！原来她是来我们家“洗劫”我家具的啊！就这样，十分钟过后……

Sammy：Zinnia在家吗？

mengshi：门开着，我们进去吧！

Sammy：哈哈！原来他们家除了大还不如我们家呢！

mengshi：是啊！炫耀一整天，简直就是空房嘛！除了个大柜子！

Sammy：咦？柜子后面怎么伸出一条腿？（二人走近用旋转视角观望）“Zinnia！Zinnia！快醒醒，快醒醒！不是掉线了吧！天哪！我刚在这买的西瓜软椅～还有我挖的小鸟闹钟！





小技巧

游戏初期，你可能会觉得赚钱是件非常容易的事，只要天天钓鱼，既可以提高游戏的完成度，又可以获得较高的收入，很轻松就能还清19800的买房债物。可是到了中期就另当别论了，每天买完商店中的新品家具、地板和壁纸以及服装店的新品帽子、眼镜就已经是比不小的开销了，还要攒个120000贝露给房屋升级……这里我给“有条件”的同志们推荐两种快速赚钱的小方法：

方法一

所谓的条件，就是能够联机，Wi-Fi或DS本体联机都可（但还是推荐DS联机……），找位和自己村庄水果不同的玩家联，然后将物品栏15格全部带上自己村庄树上的水果去朋友那里卖，水果的价钱会从100变为500！回来时再带满朋友村庄的水果回来卖，往返一次的收入就是15000贝露，树上的果子如果摘完了，就关机重启修改NDS系统时钟后调一天再来（果子一天刷一次），不用多久你就能成为百万富翁啦！

方法二

这个方法不只需要联机，还要有烧录卡，并且游戏中最好已经有了三万五万的启动资本。网络上很早就有配合烧录卡备份、导入存档到Z卡的工具（如果本来就是用烧录玩就更方便了）。首先，将你的存档备份，而后带上所有金钱去朋友村庄丢在地上（按Y后点金钱数字就会能打包钱袋丢掉），回村关机，将备份的存档刷回来就又有了钱，再联再扔，如此反复，最后一口气把满地钱袋全部捡起来！那种感觉～爽啊！这里还请大家注意，最好不要想去直接修改存档，NDS游戏存档很多都加了校验码，可不好对付哦！

最后再补充一点，游戏中要想尽快集齐所有鱼类、昆虫，都会受到时间的限制，理论上说，至少也要一年的时间才可能收齐，其中有些还必需午夜行动……其实老任还没那么苛刻啦，你完全可以通过修改NDS本体时钟来加速游戏进程，今天商店没东西的话可以提前进入明天嘛！游戏是给大带来满足感的，只要你喜欢，想怎么玩就怎么玩——这才是《动物之森》的感觉！今天，你动物了吗？

KARAKURI カラクリ

文 铭风

《机关》是PSP上的一款原创动作游戏。游戏最大的特色就是那可爱的人设和另类的机关主题。游戏以全3D的画面为我们描绘了一个充满着各种遗迹的世界，我们的主角将操纵可爱的机关机器人裘克尔在遗迹中寻找古代的线索。下面就进入我们的冒险世界吧。

PSP

机关

◆Tecmo◆ACT◆2005年12月15日◆日版

◆1人◆384KB◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

KARAKURI

故事背景

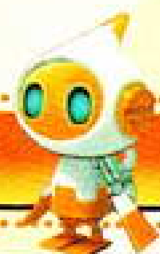


在比古代文明更加久远的从前，有个被考古者称为“真古代”的时代。那时的大陆上，存在着非常先进的科技文明。可是有一天，文明被毁灭了，只留下了巨大的遗迹。

岁月流逝，在大陆上诞生了新的文明。在大陆边缘的王国内，有一个被称为“多鲁克巴涅研究所”的遗迹调查专门组织。我们的主角纳特就是这个组织中的一员，他在一次偶然的调查中发现了十分神奇的机关机器人裘克尔，从而开始了操纵它们调查遗迹的冒险之旅。



遗迹研究所



由多鲁克巴涅公爵领导的研究所，主角就是在这里接受指令，每次任务结束后也会回到这里。研究所内的指令如下。



出动ハッチ	选择要进入冒险的关卡。
司令部	和研究所的同伴对话。
调查の记录	进行存档，改变游戏设置。
资料棚	查看敌人图鉴和收集到的影象等。
ジュクル保管库	查看得到的物品和裘克尔获得的能力。
チャレンジモード	挑战模式，通关后出现。根据过关所用时间，受到的伤害和取得的钱币而计算评价。

游戏基本操作&画面信息

L键
转换视角，按一下视角移动到主角背后。按住变为主角的主视点。

主角的HP
显示主角当前的HP。变身为大型机关后显示机关的耐久度。

R键
集合裘克尔。发动阵形技时必须要先集合，按住不动可将走失的裘克尔召唤回来。

零件
玩家所收集的零件，共有三个种类，组合大型机关时会消费。

△键
切换当前裘克尔们的阵形。

○键
确定，调查键。要拉开物体的话，得先对相关物体按一下。

摇杆／十字键
控制角色的移动／发动组合机关

当前阵形
显示当前使用的阵形。按R键后中间的球会变黄，呼唤走失的裘克尔。

SELECT键
切换视角的显示方式。

START键
暂停游戏，打开菜单。

□键
行动键，集合了裘克尔后再按方块键就能施展各个技能了。

×键
跳跃，可配合方块键进行跳跃攻击。

圆队

裘克尔围着主角，可收缩在一起，防止被敌人打散。后期可使用技能将主角抛上高处。

纵队

最常用的阵形，可使过肩摔将一长条裘克尔甩出去攻击敌人。而中后期最常用的迷题就是利用纵队来荡过一个个横杆。

横队

排成横队，聚集后按方块键可进行旋转，攻击一些必须从侧面才能给予伤害的敌人。学会滑翔技能后能够在空中旋转停留，到达一些较远的平台。

全遗迹攻略详解

纳特在探索中发现了四个神奇的机关机器人。由于这些小人只听发现它们的纳特的话，所以公爵便命令纳特带领它们前去遗迹，探索真古代的线索。



バルブエア遗迹

最初的电梯无法启动，向左前进。用纵阵甩裘克尔到对面的磁石上，可将队伍吸在上面，然后顺着攀上。接着会看到三种零件，游戏中，破坏罐子和干掉敌人后所获得的除了HP回复道具外，就都是这些零件了。

用圆阵跳起压带刺的敌人后要按○键拉开挡路的石块。接着是存档点，由于任务失败后只能回到标题画面或读取记录。所以建议大家勤记录。

来到上层，这里要利用投掷纵队来通过悬崖，在第二个悬崖处，下方暂时不能进入，向上进入门内。这里要用横队的旋转击打两边的齿轮，让平台出现。来到上层，干掉一堆敌人后进入一个记录点。

前进，这里要先按○键搬开平台，然后再踩下平台让门开启。内部是机械炮台。先用横队的旋转打掉炮台下部。然后炮台顶部的机器人会伸出四肢并向主角进攻，此时攻击无效，只能躲避。敌人在冲刺一定次数后会伏身喘气，趁这个时候攻击便可。

地面升起了一个平台，上面摆放着一个神秘的黑色碎片，获得“谜のかけら”和“描绘着纹章的石版”。深入内部，这里只有铁轨。由于没有相关工具，所以无法深入，只能暂时退回研究所了。

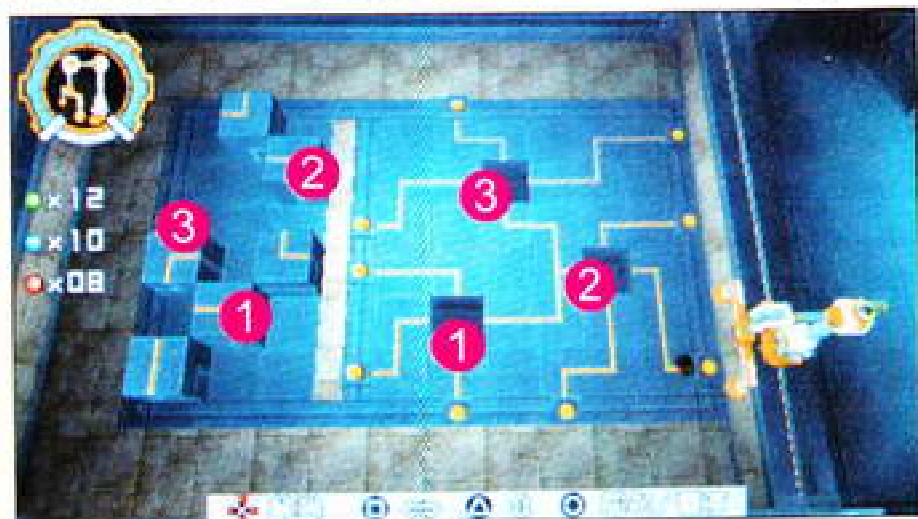
回到研究所，博士发现，石版上的纹章是真古代末期世界八大国所流传下来的。此时下一个目的地浮现，ダンパーコック遗迹。

ダンパーコック遗迹

这是一个位于沙漠之谷的“真古代”的遗迹，本是一片茂密森林，由于天地异变而沙漠化。远处，其他组织也对这里的物品虎视眈眈……

调查正门，发现无法进入，改由侧面绕。利用纵队搭路不断前进，存档后进入大门。压下地上的按钮后乘砖块来到上层。这里要用过肩摔敲墙上的机关，然后在10秒的限制时间内踩下平台上的另两个按钮，到达对面。然后依旧是利用纵队搭路前进，来到楼上干掉两个敌人（看到敌人有冲过来的架势就赶紧跳），获得宝物“ケンゴウ（剑豪）”。以后便能消费芯片让裘克尔合体了。

通过滚动石块阵后踩下按钮来到上层。旁边的电梯先不要管，一路向前。清光这里的敌人（鸟敌人要用纵队抽），获得了宝物“ビッグハンド（钳子）”。然后回到先前的地方，通过左边的电梯来到下层。这里要钳子按照屏幕的提示来移动合适的砖块到相应的地点（如图，砖块1放到地点



1）。之后上层出现通路，从通路进入门内。

通过钉刺夹门后来到一个有许多有眼睛图案的石碑的场景，主角通过后会被石碑传送到下层。在场景起始处乘左边砖块来到上层，这里要将有眼睛图案的砖块推到石碑前，这样主角通过时便不会受到影响。而砖块有限，在一条通路上只有一个石碑时便将砖块推上去吧。通过石碑阵后有记录点。在之后的房间，踩下按钮后要在10秒内进入上方门内。

内部，等待着主角的是一架神秘的绿色机器人。根据遗迹保护法，除了主角所在的遗迹调查组织外，任何人都不能进入遗迹。此时对



方发起了进攻，看来，战斗是不可避免了。

战斗中，敌人的激光扫射没有空隙，让主角无法靠近，主角要缓缓挪动到右边，甩纵队来敲打墙上的开关，这样便能将激光器械的动力切换。然后是利用挡板躲避敌人抛出的石头，然后甩纵队攻击BOSS的本体。胜利后获得了另两个袭克尔，能够上到更高的地方了。

进入内部电梯，出门后博士叫你继续在沙漠中调查。从记录点向右，通过沙漠中的滚石地带，来到了一房间内，用纵队一路前进。途中需要踩一个机关让平台移动，然后跳起甩纵队（保证有8人）才能上到平台上，进入大门。

门后有一个巨型机关，会朝自己周围喷射激光，要甩纵队攻击它的后脑勺才能造成伤害。胜利后获得一个HP上限提升药。进入它身后的门内，转动齿轮，进入左边房间。要用横队敲打两边的齿轮，让其同时指向上方。只要按 右、左、左的顺序敲打就可启动中间的风扇了。（弄错的话可敲打左墙上的按钮来进行重置。）然后在风扇处用横队旋转，在上层干掉敌人后获得芯片的碎片。

回到之前的房间，继续用横队敲打齿轮，让右边的门开启。进入后按照提示用圆队按顺序踩相应颜色的按钮（本人的提示是“红蓝绿绿黄红”）。然后利用风扇上去，干掉敌人获得另一个碎片。同时获得了“ボムパルト（投石机）”能力。

进入中间的门，在有图案的地板上启动投石机，瞄准前方按钮的保护层发射吧。然后敲下按钮，获得了“滑空”能力。然后进入右边门，记录后利用横队的滑空能力不断前进。穿过山谷后发动投石机，将鸟打掉后继续用滑翔和过肩摔前进。来到另一个遗迹后记录。

这次我们见到了一个大型的守护者，先引诱它出手。然后用横队打它下盘的齿轮，等它晕倒后用纵队抽它头就能造成伤害。攻击到手的话它还是会换个手，所以要瞄准头。胜利后获得能力“モノロコモ（火车）”。回到研究所，主角被告知火车能力能够在特定的铁道上行走，比如バルブエア遗迹的最深处。

バルブエア遗迹

再次来到这里，这次可以使用入口处的电梯了。这里用滑翔去到之前无法跳下的地点，来到一个全是眼睛条纹石碑的地方，要通过这里，不能和眼睛正面对视。利用圆队通过后获得“谜のかけら”。来到上次无法前进的地点，启动火车，这里要充分利用到火车的各种操作，石块用方向键躲避，断掉的索道处要跳跃。

之后的场景，干掉所有的敌人，获得新能力“ぶら下がり（摆动）”，能够让吊着的袭克尔摆动。进入左边门内，记录后就可练习摆动了，摆的过程中再按住□键主角会让纵队脱离之前的横杆顺着飞出，再按□键就可将袭克尔们再次抛出。第2段连续横杆下的罐子里有HP上限道具，别漏取了。

在之后的场景，用横队吹灭所有的蜡烛后，通过履带，记录。之后的两个场景是悬空的，要熟练运用摆动。进入房间后发动钳子，算好提前量将履带上的木块拉上机关，避开镰刀，从出现的平台前进。





又来到一个全是眼睛条纹石碑的地方，要通过这里，不能和眼睛正面对视。变换成圆队然后集合便不会改变视角。通过后还有一个要摆动的地方（这里跳下去就费HP重来，多加练习吧）。存档后就是BOSS战了。

这个守护者的战斗方法就是用横队将它扔出的炸弹打向它，然后踩出现的按钮。战斗难点是它会放光改变你的阵形，要及时调整。胜利后获得“谜のかけら”。

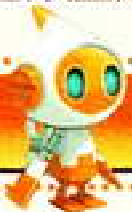
此时画面突然暗了一下，主角的裘克尔被夺走了四只……对方道出了自己的身分，他们原本也是遗迹调查队的一员菲艾尔（フェーニル）大佐，回基地，情报显示。大佐购买了许多器械并运往グラインダー溪谷。向敌人的基地进发吧。



グラインダー溪谷

干掉守门的部下，敲下两边的开关（右边开关需要站在高处，锁定方向后落下，在空中攻击）。通过浮动平台来到右边，通过履带后，搬动石碑到下方地点后将出现的敌人干掉。获得能力“メガハンマー（千斤锤）”，可攻击近身敌人。

进门，记录后从上方前进，摆到对面后踩开关开门。进入后发现这里戒备森严，建议玩家发动投石机干掉干扰的敌人。其实不发动也能到达对面。然后是履带阵，跳到最后还要摆到对面。利用滑行通过后面的场景后记录。BOSS战十分简单，钻机冲刺一定距离后会停下，从侧面用纵队抽它吧。胜利后夺回了两个裘克尔，返回研究所。



クランクベルト国

调查木箱后的窨井盖，进入下水道。存档后往左，灵活利用纵队的能力踩下两个机关（第2个需要横队旋转到平台上然后快速切换纵队来登陆下一个平台），来到最底部。这里有一个会瞬移的敌人，要用纵队甩，干掉后获得能力“ハムハム（齿轮）”。

进入右边门，利用齿轮使城前的桥出现，看到回转的眼睛石碑后在上方平台发动投石机，将上方的阻碍去除。通过石碑时，在眼睛转过来的时候不要动，之后获得“ガタンク（战车）”能力。然后通过这里，记录。干掉两个扔石头的士兵后，搬平台，上到高处。拉下吊灯后，画后出现隐藏房间。一路冲到记录点，记录后压玻璃天窗，遇到了BOSS慈天斋，战斗中注意躲避，靠近它时他会磕头攻击，要抓住磕头后停顿的瞬间绕到后面攻击齿轮。之后躲避火焰，再故技重施就能获胜了，胜利后将所有的裘克尔取回了。



然后要在6分钟内逃出这里。第2场景要踩平台将对面的平台提升才能过去。然后是不断踩机关争取时间，将四个砖块按照地上图案拼好后进门，其中要等所有裘克尔都就位了才能推动。最后荡过桥后踩碎玻璃就平安无事了。发动火车后干掉一个幽灵敌人就可以记录了。

历经艰苦穿过屋顶，记录后终于见到了大佐。他的目的就是获得了真古代的支配世界的力量。战斗分两部分，第一部分中要引诱他撞自己放出的炸弹。一定次数后两边出现平台，要爬上两边，然后利用上方的横杆摆到BOSS所在的对面（不要落地），这样就可以从背后攻击他了。不幸落下时要赶紧攀上旁边，因为当下面警报灯响起时会伸出尖刺。胜利后获得了“大佐の键”和新动作“胴上げ（将主角抛上高处）”。



收集碎片

回到研究所，博士告诉大家，这个操纵世界的力量应该是真古代历史上的霸国“バースト”所开发的，不过历史并没有提到它利用这个能力操纵了世界。然后去グラインダー溪谷，进入大佐的基地后用钥匙开门后进入房间。这里的箱子有个HP上限提升道具，然后调查桌子获得“操纵世界之力”的报告。这个操纵世界的力量，存在于“マスターギア”。同时这个力量启动前，会陆续发生5次地震。

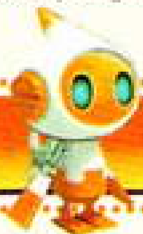
然后调查书架，得知开启“マスターギア”两个钥匙的情报。其一是被称为“エントランスコード”的石板，现在呈碎片状态分散在8个地点。而另一个就是在制作出操纵世界之力后开发的特殊机关机器人，共有8个，也就是主角所操纵的裘克尔了。之后获得了另一个碎片和碎片探测机，发生地震后回到了研究所。公爵叫主角利用探测机前去寻找8个碎片，在进入有碎片的关卡时右上的探测机会闪绿光，而到达靠近碎片的场景时会闪橙光。

バルブエア遗迹　开好火车后进入右边的门，将最高的石柱搬到墙上的通路下。然后用圆阵的新能力跳上去，甩到对岸获得碎片。同时获得情报，原来支配世界的力量是让星球停止转动……

ダンパーコック遗迹　进入正门，然后沿沙漠一路进到内部得到技能的地方。然后进左边门（探测机会变橙色），使用齿轮放下桥。接着用钳子拼图，进门取得碎片。

从起点处往沙漠方向进发，进入第一个记录点门内，然后不要踩机关，直接进入。将主角扔进墙上的入口。利用纵队将三个钉子都砸下来（其中一个要推垫脚石），干掉敌人后获得碎片。

グラインダー溪谷　进入浮动平台左边的入口，发动齿轮。最后获得碎片。



マスターギア空洞

全部取得后回到研究所，从同时获得的情报石板中众人得知了巨型的裘克尔零式的存在，叫主角去寻找有大型裘克尔像的地方。进入バルブエア遗迹，沿着一开始进入时的那条路，来到第一个存档点，对面就是要寻找的塑像了。可是在这里却发现塑像不见了……使用了所有的碎片，主角进入了“マスターギア”。

记录后荡到对面，上方会有石碑，当其会正对着你时不能动。敲打齿轮，到达对面后进门，这里要干掉之前出现过的两个守护者。记录后的场景中，要通过不可见平台到达对面。可用圆队，观察裘克尔的情况来判断道路。然后是钻头BOSS，搞定后进入下一个场景。这里按照“右，左、中、左、右”的顺序踩动地上的按钮，可以让平台出现。接着是大佐之前乘坐的BOSS机，搞定后在记录点记录。

内部，大佐乘着紫色机体在等待着玩家。他的移动速度和动作都十分快，如何用纵队抽中他的头部就看玩家的操作水平了。不行的话还可以用剑豪硬拼。失败后的大佐被告之自己所追寻的是毁灭世界的力量时十分震惊……然后被公爵一番教育。突然，又发生了地震，墙面全部倒塌，大佐也被压在了石块下……

接着出现的是裘克尔零式，它正忠实地执行着毁灭世界的命令。战斗开始后先退到进口那里，引诱BOSS发激光将四个砖块打碎（高的砖块可将主角抛上高出）。然后BOSS身边会出现四个球，移动速度很快，而我们的任务就是用纵队攻击那四个球。干掉两个后BOSS会引发地震，我们现在要优先躲避石块，然后找机会将另两个球给干掉。胜利后，一切都结束了……



文 自由 编 LIKY



《Winx Club》取材自一部在欧美广受欢迎的动画片。本作由Konami Europe游戏工作室开发制作。除GBA版本外，开发公司还计划在PC和PS2上推出该游戏系列。游戏背景设定在一个名为Magix的奇幻世界，玩家将扮演一名具有火龙力量的16岁精灵女孩，在这奇妙的魔法世界中与精灵同伴们共同对抗同样具有超能力的黑暗魔法学院内的女巫。

GBA 魔法俏佳人
◆Konami Europe◆ARPG◆2005年11月16日◆欧版
◆1人◆自带记忆功能◆128MB◆24.99欧元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Winx Club

游戏操作

L键	按住为固定视野方向 物品栏菜单内为切换查看游戏主角能力、任务提示等页面
R键	按住为开启仙女盾 物品栏菜单内为切换查看游戏主角能力、任务提示等页面
A键	攻击/调查
B键	跳跃
SELECT键	开启状态栏
START键	退出游戏



▶主角的状态栏界面。

系统介绍

主角的HP，最初有两颗，只要在游戏中完成某些委托任务便能提升HP数量上限



闪动着的烟花伴随着"咚咚咚"的声音就说明附近有需要你去调查的事物(包括与NPC的重要对话和隐藏物品)

阅读这里的书本能得到相关提示。

蓝水晶是记录点，能帮你补满HP。另外蓝水晶也是传送点，可以利用它前去任何一个你已经去过的地方。

开始奇妙的冒险吧!

调 查

游戏中很多地方需要你去调查，只要是能调查的物体，靠近后屏幕左上角会有英文提示。比如在森林里你可以通过"摇树"来寻找各种道具和物品。



▲树上可能藏着重要道具。

跳 跃

在冒险的途中，道路中央会有倒下的树木或荆棘挡在你面前，这时就必须使用跳跃技能才能通过。



▶轻轻一跳。

攀　爬

冒险途中需要你攀登岩壁，如果看到有弧形缺口的岩壁，靠近并使用跳跃技能便能攀住岩石，再按一下十字键的“上”就能爬上去了。爬藤蔓也是一样用十字键来控制方向。





通过窄道

要注意在通过窄道的时候不能做出包括攻击和跳跃在内的任何动作，建议看准时机在没有敌人骚扰的情况下慢慢通过。



▲贴着慢慢移动。

隐藏宝箱



▲宝箱就在石门后面。

游戏中除了大多数能看见的宝箱外，还有一些你看不见的宝箱。比如在岩石后面隐藏着的宝箱，需要你使用光弹魔法打破岩石才能看见。



▲宝箱在奇怪植物的后面。

萤火虫

作为游戏中极其重要的道具。它主要用于魔法升级，当你收集的萤火虫达到了一定数量，相应的魔法便会自动开启或升级。游戏中一共有45只萤火虫，除了平时能搜索到的外，也有少数需要你完成各种委托小任务后获得。



▲树上掉下一只萤火虫。

各色魔法

光弹攻击(light orbs)

开启：1只萤火虫　升级：30只萤火虫

连续发射光弹的攻击魔法，威力能随等级的提高而变强。按键速度越快，射击频率越快。

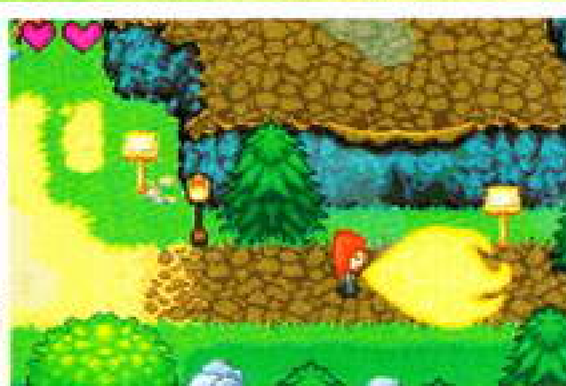


▲一开始威力并不大。

妖精雨(Pixie Rain)

开启：5只萤火虫　升级：25只萤火虫

比光弹还要高级的攻击魔法。大威力的蓄力魔法，需要1秒钟蓄力时间。缺点是不能在移动中蓄力。



▲能轰杀多个敌人。

光之屏障(Shining Barrier)

开启：15只萤火虫　升级：35只萤火虫

向4个方向发射的攻击魔法。需要3秒钟蓄力时间。同样不能在移动中蓄力。

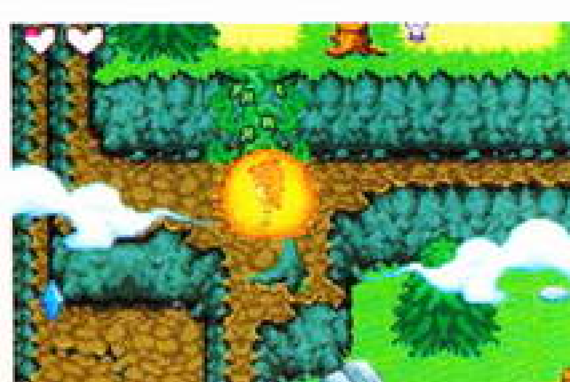


▲朝4个方向发射。

仙女盾(Fairy Shield)

开启：10只萤火虫　升级：30只萤火虫

防御魔法，具有攻击判定，能在行动中使用。缺点是最多能持续3秒，不能连续使用。



▲完美防御。

BOSS战


▲左下角是BOSS的HP

BOSS战和普通战斗差不多，没难度可言，使用各种魔法都能击败BOSS。最大的区别就是你的魔法能量不是无限的，每当使用各种攻击和防御魔法后，你便会消耗一些魔法能量，当能量值降到最低时，你便不能使用任何魔法。不过别担心，你可以通过攻击BOSS，然后去捡取BOSS掉落的能量球来补充魔力。当然你也可以暂时不使用魔法，你的魔法能量便会徐徐回复。另外魔法能量槽边上还有一个分为四个小格子的气槽，那是同伴支援能量槽，当蓄满至少一格后便可以召唤同伴出来，利用同伴的特殊能力助你一臂之力。

照片收集


▲漂亮的萤火虫。





照片收集是游戏的一大特色，Bloom喜欢收集照片，走到哪里都喜欢挑一张照片放入自己的相册里。游戏中的照片大致分为自然风景、各色人物、昆虫动物、场景等等。大部分都能随着剧情自动得到，而其他的就需要你去探索啦，比如树上、草丛中、床底下这些地方都可能藏着照片哦。

Winx成员介绍

Bloom
布鲁姆



游戏主角，是一位来自地球并拥有火龙力量的16岁红发女孩。由于在公园内巧遇正在对抗巨魔的精灵女孩—史黛拉，从而发现自身拥有的力量，并答应帮助精灵打败邪恶的巨魔而出发前往Magix大陆。现就读于艾菲尔魔法学院。

Kiko
可可



布鲁姆的宠物兔子，好奇心强但又非常胆小。爱吃胡萝卜，拿手绝活是装可怜。

Stella
史黛拉



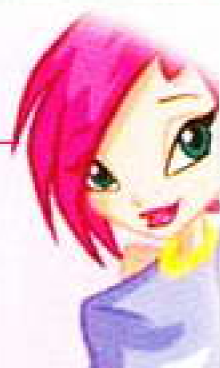
布鲁姆的同学，Solaria星球的公主，拥有月亮和太阳的魔力。是一个活泼开朗的女孩子。

Flora
弗罗拉



有着花之女神的美名，精灵的化身，同样她也是布鲁姆的同学。是一位聪明谨慎的女孩子。

Tecna
泰娜



魔法学院中最有智慧的女孩，热爱科学，喜欢各种运动，爱好是上网。是一个技术型的女孩子。

Musa
牧莎



顽皮的捣蛋鬼，魔法学院中最古玲精怪的女孩，非常喜欢音乐。有着使不完的精力和各种乱七八糟的鬼点子。

简单剧情流程

栀子公园



在一个晴朗的下午，我带着我可爱的宠物兔子Kiko（可可）去栀子公园游玩，可是公园管理员却把公园大门钥匙给弄丢了，还叫我帮她找（- -b钥匙丢了还要我找）。片刻后我便在附近的树上找到了钥匙。刚进入公园，我还没来得及欣赏这美丽的景色，淘气的Kiko便一溜烟跑没影了，没办法，现在只能先去找回我的小兔子。

走过小石桥的时候我看见一只丑陋的怪物正在追赶Kiko，我连忙大叫一声："住手"。怪物听见我的声音便掉头向我冲了过来，我被吓的连喊救命。在怪物的爪子就要碰到我的一瞬间，我居然从手中放出了一个火球把怪物给打跑了，到底是怎么回事呢？真是太神奇了！先不管这么多了，找回我的Kiko才是要紧事。为了追赶Kiko，我来到公园小山顶上。在山顶我看见一个凶恶的大块头在欺负一个女孩子。那女孩看见我就像看见救命稻草一样，还说我是拥有神奇力量的仙女。回想刚才石桥边的一幕，我恍然大悟。在女孩的点拨下，我居然利用魔法打败了那个凶恶的大块头。接着我从女孩口中得知她名叫Stella（史黛拉），是一个精灵，来自一个叫Magix的世界，还让我过去帮助她们抵抗邪恶的巨魔。我还没来得及考虑，就被她拉着出发了。





攻略要点

熟悉一下各种操作，无难点。

艾菲尔

一转眼我来到了一所学校。从校长Faragonda女士口中得知这个地方是Magix大陆上的Alfea（艾菲尔）魔法学院。走廊左边是教室，右边是图书馆，楼上是寝室。Faragonda介绍完情况后便建议我随便参观一下。Stella告诉我Magix大陆不光只有一所学校，另外还有两所学校，分别是培养战士的Red Fountain（赤泉）和巫女学院Cloud Tower（黑云塔）。Stella还特别告诫我最好不要去惹那些巫女。在听完Stella的介绍后我准备去看下自己的寝室。刚踏入寝室，隔壁房间的三个女孩听说学校里来了一个新同学，便都跑来问候我。三个女孩分别是Flora（弗罗拉）、Musa（牧莎）和Tecna（泰克娜）。她们和Stella一样，现在都是我的同学啦。

攻略要点

来到学校后先去二楼寝室，再去校长办公室谈话。再去图书馆询问上课的事，然后去教室上课。

黑色沼泽/黑色丛林



上课时间到了，教我们野外探险知识的Palladium老师是一个帅气的大男孩。我们分成两组后便开始了探险课程。在探险途中，同班另一组的Amaryl走丢了，我们这组人便开始了寻人任务。在寻找Amaryl的途中看见有架神秘的飞船从空中坠落到不远处的丛林里，原来驾驶飞船的是赤泉勇士学院内的五个大男孩，他们在追捕巨魔的途中，飞船发生了故障才坠落到这里。彼此了解了之后，男孩们便继续他们的追捕任务。而我此时也想去帮忙抓捕巨魔，那一定会很刺激。

当我们一队人艰难穿过食人植物群后，终于在丛林深处发现了潜逃的巨魔，那怪物正在攻击Amaryl。在我打败巨魔后三个巫女出现，分别是Icy、Darcy和Stormy。这三个可恶的巫女竟然抓住了Tecna，并要求Stella把她的戒指

给她们才肯放人，不得以只能拿东西换人啦。

攻略要点



由于在丛林里，要小心沼泽里的沼气泡泡，建议使用Fairy Shield防御魔法通过。沼泽里有三种怪物：蜘蛛，苍蝇，癞蛤蟆。其中癞蛤蟆比较难缠，血厚速度又快，小心对付。关底的BOSS战基本无难度。

艾菲尔

她们为什么要Stella的戒指？当我回到艾菲尔后一直在想这个问题。这其中肯定有什么原因，我要去图书馆查一下资料。书上说这个戒指好象有某种神圣的力量，另外书上又提到了龙之火焰，什么是龙之火焰呢？我要再去请教一下Faragonda。

这个世界原本只有无穷无尽的黑暗，突然在黑暗的深处，一道耀眼光亮出现，那便是伟大的龙。它炽热的呼吸产生了世界上的万物，又带来了照耀大地的光明和横跨宇宙的热量。在龙即将燃尽它能量的时候，它选择了休眠，龙的休眠之地叫做斯帕克(sparks)。不过自从经历无数次的战乱后，那里已经变成了一个黑暗冰冷的邪恶之地。

黑云塔



先不管那些，首先想办法帮Stella找回戒指。由于必须要黑云塔模型来打开去黑云塔通道的机关。而塔模型又被锁在陈列室里面，所以先要去校长办公室拿到密码后再去陈列室拿到模型。来到黑云塔内部，在巫女的寝室内找到Stella的戒指。既然来了，就顺便偷偷参观一下这里。我在图书馆的大书桌上看到一本书，令我吃惊的是书上却写着我的名字，里面记载了一些我的身世。在我正在看的时候，黑云塔的巫女导师Ms.Griffin突然出现在我面前，说我竟敢擅闯禁地，并且召唤出一个石头人以此来教训我。在看我轻松击败石头人后，她便约我在餐厅见面。当我们来到餐厅后，其很守约的出现了。在我打败其放出的怪物后餐厅却着燃起了熊熊烈火，在关键时刻我使出了魔法才化险为夷。

攻略要点



黑云塔里的独角兽比较强一些，会冲撞攻击。而石头人总共只有两个，躲在书架后面便能轻松对付。关底的Boss同样没什么威胁。

艾菲尔



回到学校，我首先想打电话给我的爸爸妈妈，我想问清楚我的身世。从电话中我得知，我是被爸爸在16年前从失火的房屋中抱出来的，因为看我非常可爱，才决定把我收养下来。而且最重要的是，我不是地球人。爸爸妈妈由于太爱我了，才一直隐瞒着我。通完电话后，我决定干点什么来忘掉这不愉快的事情。这时我听见有什么声音从一楼舞厅传来，看看去。原来是巫女三姐妹，肯定又是来捣乱的。她们所召唤出的两只巨兽都被我轻松击败。巫女三姐妹见势不妙就闪了。这时去外地开会的校长回来了，又要找我谈话，真是麻烦啊！

在办公室里，Faragonda校长对我说："学院顾问委员会开了一个特别的会议。经过讨论后确定你每天晚上睡觉时候听见的声音是Magix女神的呼唤。而女神住在湖的深处，她是龙之火焰的守护者。了解完这些情况后我便走出了办公室。



当我回寝室的时候在地上拣到一封信，原来是赤泉勇士学院的Brandon寄来的，他肯定有什么

事情找我，先给他打电话吧。他在电话里说要当面找我谈谈，并告诉我怎么来赤泉战士训练营。由于去赤泉方法和去黑云塔类似，需要在机关上装上赤泉学院的模型才能开启去那里的道路。所以他告诉了我陈列室内存放赤泉训练营模型的保险箱的密码。

赤泉学院



顺利到达城堡门口，正准备进去时，不小心触动了学院的警戒系统，看来在找到Brandon前要小心了。传过迷宫一般的通道后攀着墙壁上粗壮的藤蔓来到城堡阳台，进入城堡。躲过走廊内的守卫，最后终于找到Brandon的房间。不过他并不在房间内，在房间桌子上发现有我的照片，难道他喜欢上我了？哈！就在我在城堡内找Brandon的时候却撞上了假冒Diaspro的Icy，这个可恶的巫女，看我怎么收拾你。

攻略要点

一开始那段像迷宫一样的道路比较麻烦，由于墙上还有移动的探测器，所以走路的时候务必看清楚探测器的动向再作出移动。如果被射中，会被强制送回入口处。爬藤蔓也一样要看清楚阳台上敌人的动向。关底的BOSS战，由于Icy会水晶魔法，所以只要注意别被她释放的水晶碎片给打中就行了。

冰雪之地

回去在校长那里得知巫女正准备报复整个Magix大陆的消息，由于巫女拥有了强大的力量，唯一的办法是去斯帕克找到龙之火焰。虽然这很困难，但这是唯一能打败巫女的方法。



小矮子WizGiz送我们来到了雪地，我在前面查看道路时不小心掉下了冰缝里。暂时与同伴们失散了，要想办法走出这个鬼地方。当我冒着风雪来到山脚下，发现有个地方很古怪，那里有两座石像。我无意间用火球魔法打了石像一下，好象有一点反应。当我不停的用火球轰击石像的时候，我被一股怪力刮到了一个陌生的地方。那里有个会说话的石头脸，是一个守护神。它对我说："如果你想走出去，必须猜对四个谜语才行。"我这么冰雪聪明，当然一下就全回答对了，接着顺利的进入到里面的宫殿，我与女神Daphne对话并接受考验。

在关底迎接我的就是当初害我掉下冰山的那头长牙大猩猩。

攻略要点

半路上大冰块可以打破，里面可是有好东西的哦。关底的BOSS战同样没有难度，注意躲避BOSS光刃气功就能轻松击败它。

石头脸的四个谜语

谜语：什么东西永远很饿，永远需要别人喂它，它很怕水 **答案：**火

谜语：什么东西白天没有，晚上有 **答案：**星星

谜语：我又肥又懒，而且会越变越小，请问我是什么 **答案：**蜡烛

谜语：我比谁都快，晚上看不见我，我能在水里游，但是大雾却能阻挡我 **答案：**阳光

黑云塔



回到艾菲尔学校的一行人，发现学校正遭到巫女们的进攻，整个学院被破坏的很严重。校长让Knut带我去黑云塔救出被自己弟子软禁的巫女导师Ms.Griffin并找到龙之火焰。故地重游时我发现赤泉勇士学院的那群男孩们已经在那里同各种怪物战斗着。在他们的掩护下我偷偷的从Ms.Griffin的办公室的桌子上拿到了魔法球，利用这个魔法球在监牢里救出了Ms.Griffin女士。最后在牢房区中间的房间内找到了龙之火焰。这时候三个邪恶的巫女又出现了，企图阻止我拿到龙之火焰。就在这节骨眼上Ms.Griffin女士出现了。Ms.Griffin决定帮助我拖住她的三个不听话的弟子，叫我带着龙之火焰返回艾菲尔学院。为了维护整个Magix大陆的和平，铲除一切邪恶势力。我让卫兵打开艾菲尔学院的大门，纵身飞向空中与邪恶的巫女三姐妹进行绚丽的最终决战。

攻略要点

最终决战是一场一对三的战斗，你将依次挑战那三个邪恶的巫女，只要注意多移动来躲避攻击，好好利用同伴的魔法支援便能轻松胜出。

支线委托任务

Kiko's Carrots

委托人：Kiko

内容：去栀子公园，在树上找两根胡萝卜

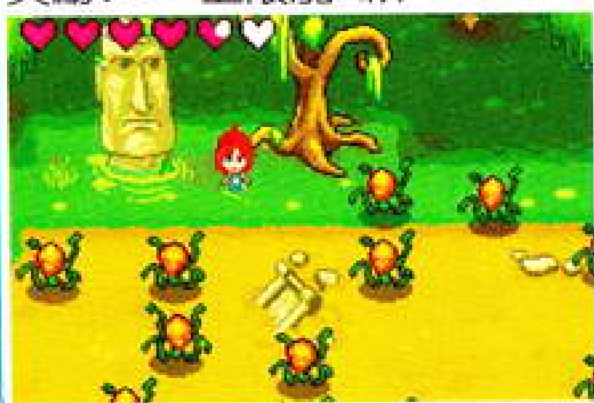
奖励：一张Kiko的照片

Flora's Plant

委托人：Flora

内容：去黑沼泽带到一棵小食肉草

奖励：HP上限加1颗



Faragonda's Books

委托人：Faragonda

内容：在艾菲尔图书馆找三本书

奖励：萤火虫一只

Dufour's Books

委托人：Dufour

内容：去找Amaryl，Ortensia和spika，并回答他们的问题（答错可以反复猜），然后再找Dufour谈话

奖励：萤火虫一只

Musa's String

委托人：Musa

内容：在黑云塔的地下室中拿到怪物守卫的毛发

奖励：HP上限加1颗



Stella's Earrings

委托人：Stella

内容：去栀子公园，在山顶的树上找到两个耳环

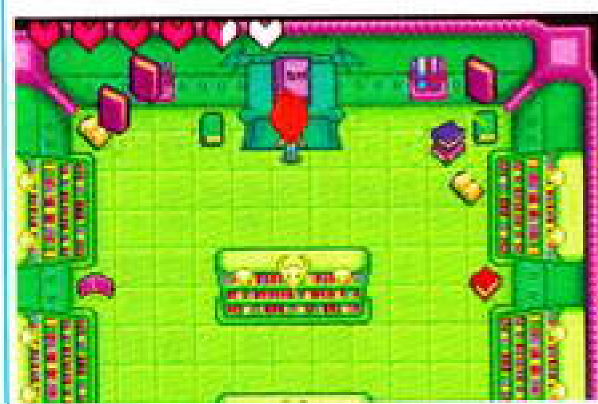
奖励：萤火虫一只

Griselda's Book

委托人：Griselda

内容：在黑云塔图书馆找一本书

奖励：萤火虫一只

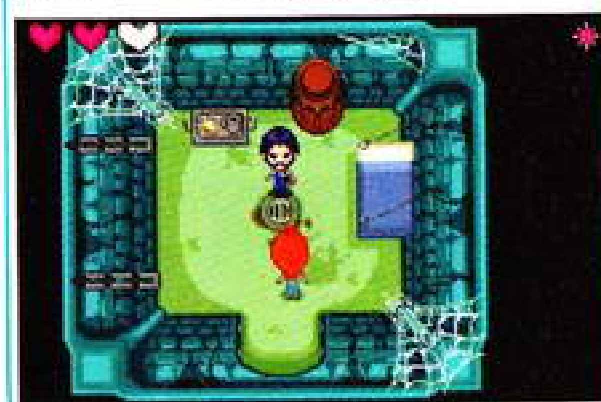


Saladin's Partner

委托人：Salain

内容：在黑云塔地牢内救出Salain的同伴

奖励：HP上限加1颗



Icy Poposition

委托人：Palladium

内容：去斯帕克的冰风谷采集两块冰块样本

奖励：HP上限加1颗



Love line

委托人:Cersei

内容：帮Cersei和Markus之间传递爱情表白

奖励：HP上限加2颗



超低的难度，可爱的2D画面。游戏集友谊、爱情、幻想、流行元素于一身。五个女孩子的魔法组合就好似那欧洲版的美少女战士。游戏容量之所以有128MB之巨，是因为其中还穿插了动画片中精彩的MOV片段，非常值得一看。各位时尚的MM玩家们，你们绝对不要错过这款游戏哦！







PSP热点新闻追踪

最近PSP发布了几款大作游戏，例如《波斯王子》和《怪物猎人 携带版》。想必多数的PSP玩家已经玩到了上述游戏。作为掌机玩家，能够玩到达到如此的3D画面效果的游戏确是值得让我们感动。让我们在这些PSP优秀游戏的带领下进入这一次的PSP热点新闻追踪吧。

一、PSP周边情况

这段时间的PSP周边情况相对比较稳定，本地市场的GAME EXPERT周边已经正式在销售了。笔者已经测试过了多款GAME EXPERT的专为PSP设计的产品，觉得该品牌的产品品质还是与罗技产品有很大的区别。严格来说GAME EXPERT的产品对罗技产品造成不了任何威胁，只能是给PSP周边产品增加一种选择而已。

近期，PSP周边市场上增加了一种国内组装的2600mAh的锂电池产品。说到PSP的电池产品，那可以说是PSP的“老生常谈”项目了。经常外出玩PSP的朋友，PSP电池容量的高低直接影响到外出的实际使用时间。所以目前这款标称容量达到2600mAh的电池给经常在外使用PSP的朋友带来了好消息。不过虽然标称容量达到了2600mAh，但是实际的容量笔者目前还没有测试过。不过从零售价格190元来看，该产品还是比较便宜。如果该电池的标称容量与实际容量相同，那么各位PSP玩家可以选择这款国内组装的2600mAh锂电池产品。

二、PSP破解情况

1 2.6升级程序不再需要充电器支持

这次SCEI发布的2.6PSP升级程序，可以在没有接入充电器的情况下升级。还有个比较恶劣的修改之处就是，如果你在浏览2.6系统升级包的时候，如果按了一次确定按键，那么该升级程序就会立即升级。从对升级程序的细节修改来看，SCEI也放松了升级PSP系统程序的限制。以前升级系统的时候必须接入充电器和保证电池达到70%以上才能够升级，目前这些限制已经有所改变。所以想仅仅是看一看2.6系统文件的朋友，千万不要误按了确定按键。如果仅仅是为了好奇而将1.5的PSP升级到2.6系统版本，那就不是玩家所愿意看到的事情了。所以笔者在这里提醒广大的PSP玩家，不想升级到2.6系统，就千万不要在记忆棒内安装2.6的系统程序。

2 《GTA》上的Hello World

国外的破解高手近期发布了一款利用PSP游戏《GTA 自由城故事》的漏洞成功的在2.0系统的PSP上面运行Hello World程序。该程序是利用游戏本身的漏洞运行程序，所以在2.0以上的系统上都能够正常运行这个程序。而且更为让大家惊喜的是，它可以工作在实机模式状



态下。不过目前利用该漏洞能够运行的程序大小仅为64K，所以如果想利用该游戏的漏洞破解出能够在2.0以上系统在记忆棒上面运行官方PSP游戏，还有相当长的一段路需要走。

3 MPH的PSP系统引导程序

MPH的PSP系统引导程序，最近获得重大进展。1.36版本的MPH Firmware Launcher程序能够正常播放采用2.0的AVC编码的MP4专用视频。从原来该程序的发布，到目前对AVC编码技术的MP4文件的正常支持，并没有经过太长的时间。MPH小组的开发实力，相信广大PSP玩家也是有目共睹。笔者估计在未来的时间里，在1.5系统的PSP上面通过MPH Firmware Launcher系统引导记忆棒运行PSP官方游戏将是比较完美的解决方案。因为MPH Firmware Launcher仅仅是将2.0以上的PSP系统文件装载到PSP的内存中，只要重新启动，那么1.5系统的PSP就与原来没有任何区别。从目前1.36版本已经能够正常播放AVC编码技术MP4的结果来看，通过该程序在记忆棒运行官方PSP游戏的梦想应该不会遥远了。让我们期待MPH小组的下一步进展。

三、模拟器情况

1 WSC模拟器



万代公司的神奇天鹅的模拟器eSwan WIP最近发布了新版本。该模拟器的作者发现原来的CPU内核的运行速度太慢了，然后通过MAME模拟器的V30核心来对该模拟器的CPU核心进行了修改，结果性能的提升非常巨大，达到了180FPS的运行速度。不过虽然运行的速度上去了，但是开发者发现，目前该程序有几个BUG，这些BUG的发生可以让模拟器不能够正常运行。所以想在PSP上面测试运行神奇天鹅的游戏，还得等待下一个完美的版本发布。

四、自制软件情况

1 PSP的网页浏览器

PSP的上面的自制网页浏览器软件2ch Browser发布了最新的0.30版本。最新的改进如下：写入模式可以正常了；可以正常浏览到JPEG格式的图片，可以在记忆棒上面浏览整体图片；JPEG图片能够保存在记忆棒上面；有图片的URL连接可以显示蓝色的状态条；可以把数据传输暂时断开，但是目前这个功能还不够稳定。不过，笔者认为这类在1.5系统运行的网页浏览器软件对目前多数网站的浏览支持得并不好，对于国内玩家来说最头痛的一点就是不支持中文编码的显示。所以自制网页浏览器产品对于国内的玩家来说，只能是测试看看效果，而并没有实际使用价值。如果各位PSP玩家真的想在PSP上面浏览网页，那么只有等待MPH Firmware Launcher系统引导程序能够支持2.6系统的网页浏览器功能。因为现在只有SCEI官方发布的网页浏览器才能够支持中文编码和JAVA插件运行。

2 PSP外壳程序MbShell

最近，正式PSP的外壳程序大量涌现的时候。国外朋友Blue2k也发布了一款PSP的外壳程序——MbShell。从实际显示的效果来看，该外壳程序主要吸取了Windows XP系统和APPLE 系统的界面优点，所以界面给人的第一眼感觉是非常漂亮。目前该外壳程序能够支持32位图形的阿尔法透明显示模式；支持MP3文件播放；支持PNG图片文件的浏览；支持Screenshot模式；支持图像框架。如果读者们；看腻了PSP原来一成不变的界面系统，想体验新外壳程序的感觉，那么笔



者推荐你安装这个外壳程序测试看看，说不定能带给你另一个不错的感觉呢。

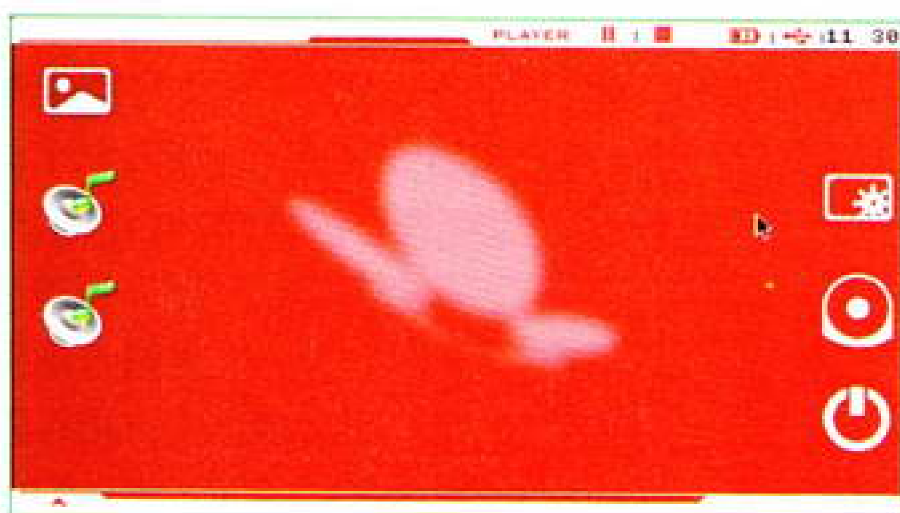
3 找麻将对子游戏

在70、80年代出生的玩家，相信以前在街机上面玩过下面我们要介绍的这款游戏，它给人的印象非常深刻。因为当时这种麻将找对子的游戏，例如《上海》，《中国龙》等，它们80%左右的时间都被女性玩家所占据。特别是笔者的一位女性朋友，每次在玩这种游戏的时候都必须通关了才肯离开。现在好了，国外的高手们已经将这款游戏通过LUA脚本语言开发在PSP上面了。如果对这类游戏还情有独衷的话，这款游戏你肯定不能够错过了。当然想要在PSP上面运行这款游戏，那么请一定要安装最新版本的LUA解释程序。



4 另一款PSP外壳程序发布

这款名为PSP-OSS的外壳程序给人以惊艳的感觉。白色的边框配上火红色的背景，在冬天的PSP上面使用，还真是别有一番感觉。这款外壳程序能够支持的功能如下：支持播放MP3音频文件；支持播放OGG音频格式文件；支持PNG图片格式的浏览，支持480×272的图片分辨率；支持PSP可执行文件EBOOT的引导；支持UMD光盘直接引导；支持背景更换功能；支持文件浏览功能。从实现的功能来看，比上面介绍的那款外壳程序功能更多。开发者也表示，在下一个版本将增加JPEG图片功能的浏览还有TXT文本文件的浏览功能。



5 自制射击游戏



国外朋友MrBrown目前发布了自制的设计游戏rRootage，最新的版本为1.3版本。从游戏的画面来看，这款游戏采用了3D的显示技术，传统2D的操作方式来运行。游戏的显示效果非常精美，不过游戏本身的美工稍差一些，这也是自制射击游戏普遍存在的问题，因为漂亮的飞行游戏需要更优秀的美工才能够完成。想体验这款自制射击游戏的朋友可以下载这款游戏进行测试。不过这款自制游戏需要在2.0系统的PSP上面才能够运行，测试的时候请一定要把PSP升级到2.0系统才能正常运行。

最近Square Enix公司宣布，PS上面的神作《女神侧身像》将移植到PSP平台上面。这个消息一经发布，广大的PSP玩家开始沸腾起来了。在国内这款游戏拥有超高的人气，在日本这款游戏的魅力也是非常大。而且这次移植到PSP上面并不是简单地增加一个外框就完成的敷衍方式，而是重新制作，厂家的诚意让玩家都看在眼里了。相信过不了多久，我们就能够在PSP上面重温这款神作游戏的风采。好了，这次的PSP热点新闻追踪就到这里吧。圣诞节快到了，笔者先在这里祝愿：各位PSP玩家圣诞快乐。



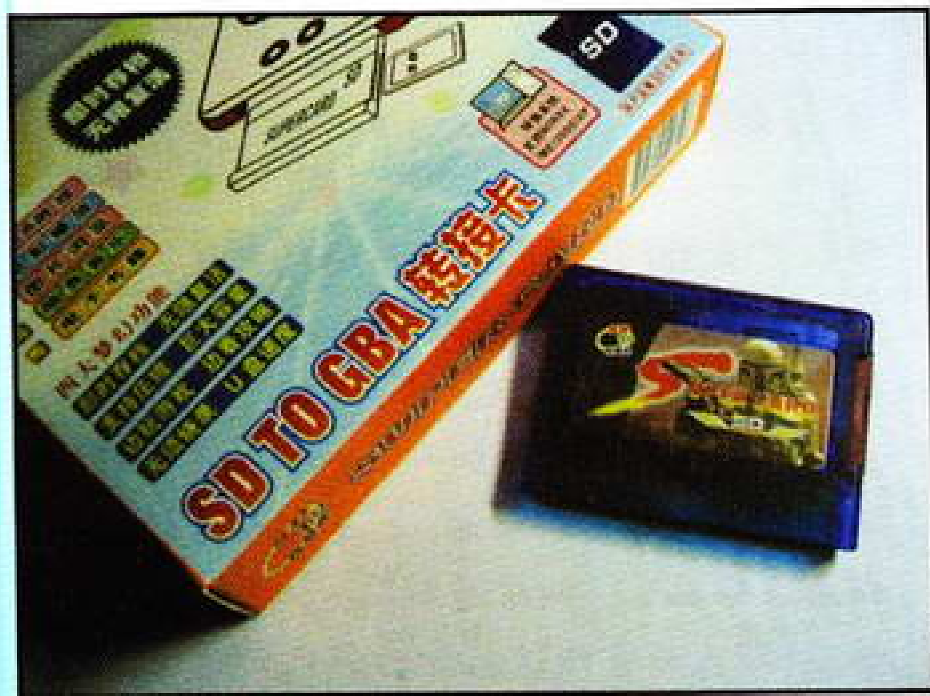
文 Handingsky 编 马修

"劳斯莱斯"也廉价
——SC-SD评测

GBA烧录时代，大容量烧录卡曾一度代表着高价格带来的高端享受，但一款叫Super Card的烧录卡打破了这个常规，低价的SC卡与同样便宜且用途广泛的CF卡搭配起来实现了传统烧录卡不敢想象的大容量和高性价比，虽然功能上有这样那样的不足，但厂商对软件的不断完善，使得SC卡在游戏支持上也不断突破一个个难题，还率先实现了GBA端的即时存档功能。进入NDS烧录时代，SC卡通过软件及配套引导卡的支持，同样实现了NDS烧录功能。这次，我们将连同SC新发布的内核连同SC家族新秀SC-SD一起介绍给大家。

从GBA时代起，烧录卡就一直被定位成高端产品，最初上市的GBA烧录卡动辄上千元，像EZFLASH，一些读者恐怕购买过1500元的256M老白卡套装吧？这个价格在现在已经可以买到4G的G6了，但是在当初却是只能得到256M容量的卡带，技术的进步是惊人的，同时此类消费电子产品的价格之跌幅大也同样令人感叹不已。

迈入了NDS游戏烧录时代，EZFLASH、GBALink等烧录卡的传统构造已经不能满足需求，NDS上已经出现了1G的ROM，而采用NORFLASH芯片的EZ2目前最大的容量也不过1G，1G的游戏只能装一个，512M的游戏也只能玩两个，在GBA时代口碑不错的GBALink目前最大的卡带同样也只有512M，这就强烈要求大容量卡带的推出，虽然目前单片NORFLASH芯片已经够大，不过受限于NORFLASH的成本，它并非是NDS烧录时代的最佳解决方案。君不见众多烧录卡厂家已经



放弃了传统烧录卡型号，转而开发其他架构的新型烧录卡。其中GBALPHA公司的电影卡系列以及ROMMAN的Super Card最为玩家欢迎，电影卡系列发展到现在已经是第三代产品，旗下有M3-CF以及M3-SD两种外接存储卡的型号以及内置NANDFLASH芯片的G6，而ROMMAN的Super Card则拥有SC-CF以及SC-SD两种型号。今天我们评测的就是近期在玩家群中颇有好评的SC-SD。



SC-SD之前生今世

Super Card与其竞争对手电影卡颇有些渊源。众所周知，逸趣科技的YIFEI在开发出GBA上的MP3播放软件GBALPHA WALKMAN后，就着手开发GBA硬件周边，之后推出了轰动一时的电影卡，不过电影卡直到第二代发布后都不支持GBA游戏，而仅仅支持FC游戏，于是市面上出现了一款电影卡的仿制型产品Super Card，该产品与电影卡功能类似，能直接使用电影卡的软件并且播放电影卡格式的电影，与电影卡功能一致，但是价格却便宜许多，同时它还支持一个电影卡所没有、玩家却非常渴望实现的功能——GBA游戏烧录！这样一来市场就打开了，Super

Card因为有了这个功能很快就吸引了许多玩家，直到电影卡三代上市后才略有压力，不过当时上市的M3-CF价位较高，很多玩家还是然选择了售价偏低的SC-CF，同时Super Card也推出了使用SD卡作为存储媒介的版本SC-SD，其小巧的体积给许多人都留下不错的印象，电影卡这边显然也感到了压力，也发布了M3-SD……说回我们的主题SC-SD，虽然它和SD-CF一样也存在某些问题，但是由于其低廉的价格以及不断完善的功能，成为了许多玩家心目中首选的烧录卡。

存储媒介分析

前面提到，NDS烧录时代卡带的容量非常重要，除了内置NANDFLASH芯片的G6/EZ3外，目前主流的M3-CF、M3-SD、SC-CF、SC-SD都是以外置闪存卡来实现大容量存储。在这里可以给大家算一笔帐，目前128M的SD卡零售价100元不到，配合一张价值280元左右的SC-SD，仅仅只需要380元就可以搭配成一套1G的烧录卡（因为128M的SD卡相当于1G的烧录卡），比NANDFLASH芯片的1G烧录产品便宜得多。倘若购买512M或者1G的SD卡更划算，拿1G的SD卡来说，目前SanDisk的行货1G大概需要450元，加上SC-SD只需要730元，而这一套装就相当于传统烧录卡的8G！算了这笔帐之后大家就清楚SC-SD之所以在现在占据了烧录卡市场相当大份额的原因了，对于普通玩家来说，投入相对较少的资金，却能够得到表现不错的设备，确实很让人满意。



▲使用SD卡作为存储媒介可以节约投入并实现大容量ROM烧录。

外观评测

SC-SD的包装与EZ、GBALink等豪华的设计相比略显寒碜，仅仅是用纸盒装着的它也倒符合它的定位，它本来就是低价进军烧录卡市场的，在包装上差一点也是为了降



▲SC-SD的包装比较朴素。

低成本，可以理解，不过再怎么说玩家也希望自己在购买的产品各方面都有好的表现，所以笔者认为在此点官方需要加强。

SC-SD在体积上控制得非常好，插在NDS上仅仅只露出一小部分，外观比较好看，携带也方便。这一外观应该是借鉴的任天堂官方MP4播放器“播放君”，因为它的模具与


▲适合女性玩家的粉红色外壳。 ▲蓝色透明的外壳很美观。

播放君几乎完全一致，当然也有玩家希望SC-SD能够完全像正版GBA卡一样大，笔者也有此种想法，不过如果不使用MINI SD，恐怕没法将卡带做成正版GBA卡那么大。目前国内销售的SC-SD基本上都是蓝色外壳，不过近期ROMMAN也推出了粉红色以及白透色的SC-SD，以便满足不同玩家的需求，笔者特别推荐女性玩家选择粉红色SC-SD，如果搭配粉红色NDS主机，那么效果会更好。

SC-SD的插卡位置也与SC-CF不同，以往SC-CF需要将CF卡插在后面，这样的话

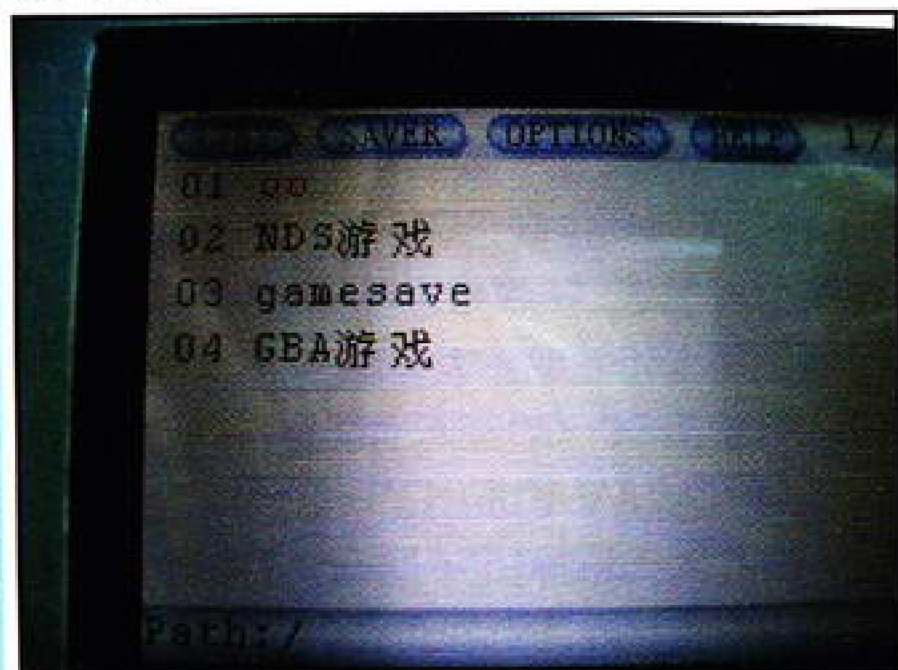


将 SC-CF 插到 NDS 上后 CF 卡就会露出来，既不美观又不安全；现在 SC-SD 将 SD 卡卡槽设计在卡带正面的右方，SD 卡插进去后就会被 SC-SD 保护起来，不会轻易被碰掉。

菜单系统介绍

玩家可以在SD卡中任意建立目录，比如为GBA游戏和NDS游戏各自建立不同的目录，以便查找方便，而开机进入SC-SD的菜单后就能够显示出SD卡里面所有可运行的文件以及目录，不过在使用中大家可能也发现了，初始状态下SC-SD不支持长文件名，游戏名称不好辨认，那么大家可以到SC-SD的官方网站去下载长文件名支持文件，放置在SD卡根目录后就可以支持长文件名显示了。

在SC-SD的菜单中一共有四个标签，分别是LIST、SAVER、OPTIONS、HELP。LIST标签里所有能运行的文件和目录；SAVER标签里是所有游戏的存档文件，你可以在这里将游戏的存档保存到SD卡里；OPTIONS里是一些和SC-SD相关的设置；HELP则是帮助文件。



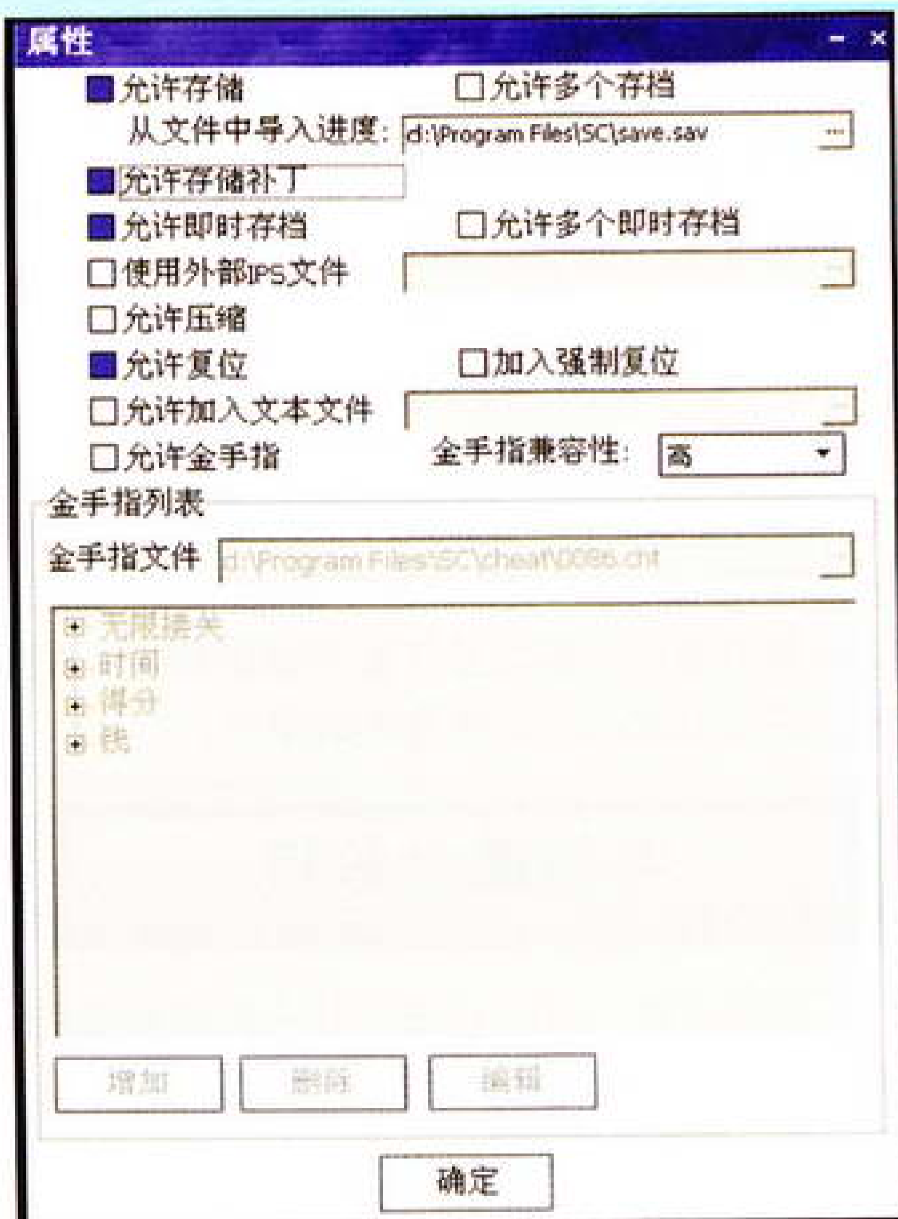
▲ SC-SD 的系统菜单界面。

GBA 游戏功能评测

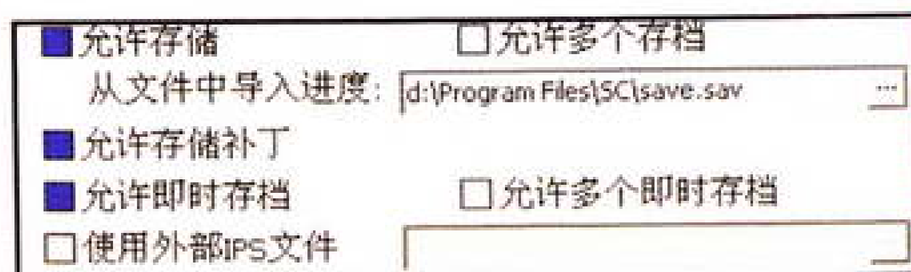
虽然到目前已经是NDS烧录时代，但是相信国内还有许多GBA玩家，那么购买SC-SD的GBA玩家能用SC-SD实现些什么功能呢？

软件转换

其实SC-SD与SC-CF版的最大区别就在于存储媒介发生了改变，而在使用以及功能上都没有区别，要想用SC-SD玩GBA游



戏，就必须要先使用SC-SD的配套软件对ROM进行转换，而转换过程不过就是给ROM打上补丁，以便ROM能够正常运行。此外，该软件还可以对ROM进行修改，比如添加金手指，增加即时存档、电子攻略等功能，也就是说用这个配套软件对ROM进行转换就相当于传统烧录卡的烧卡过程，所不同的是传统烧录卡用软件烧卡之后就可以玩，而SC-SD的软件对ROM进行转换后还需要手动将ROM拷贝到SD卡里，或许有些朋友认为SC-SD在操作时多了一个步骤会麻烦些，其实不然，因为用软件对ROM打补丁速度极快，一个GBA ROM只需要眨眼之间就可以完成转换过程，至于从硬盘拷贝到SD卡的速度更是快，这是传统烧录卡所无法比的，也是此类卡带的优势所在。



▲即时存档功能非常方便.

强大的 GBA 游戏功能

前面也提到了，利用SC-SD的配套软件给ROM打上补丁后，就可以实现如下的强大功能。

即时存档：这一功能在目前仅有少数高端烧录卡拥有，如G6、EZ3、M3，而且SC还

正可以做到与VBA模拟器一样方便。金手指：目前大多数烧录卡都支持金手指功能，即使不支持金手指功能的烧录卡也可以通过修改ROM来达到同样的目的。但是SC-SD的金手指功能却比较特殊，它可以在游戏过程任意时刻打开/关闭金手指，这一点并没什么大不了，可是如果可以做到打开/关闭任意金手指项目？恐怕目前没有其他的烧录卡能够在这个功能上与SC叫板，GBALink的金手指做得比较好，但是也只能是在游戏开始前选择金手指项目，游戏过程中虽然可以进行打开/关闭操作，但是不能像SC一样能够做到在游戏过程中选择金手指项目。

电子攻略：何谓电子攻略？实际上就是将电子文档格式的游戏攻略添加到游戏上，在游戏过程中可以随意调出攻略来查看，这一功能也是在各种烧录卡中率先实现。

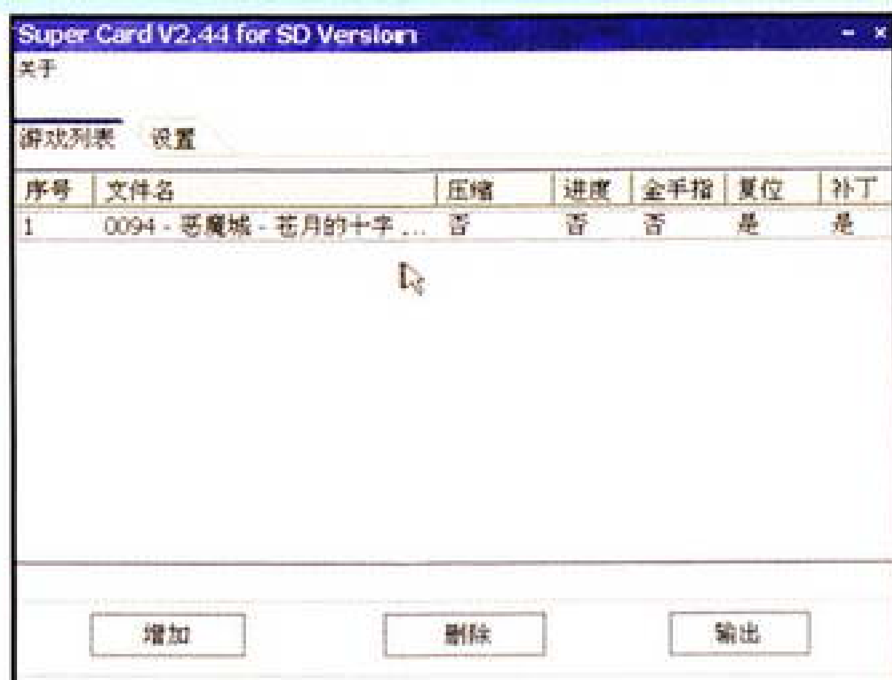


GBA 游戏兼容性

一直以来SC的GBA游戏兼容性都不算好，虽然几乎所有游戏都能玩，但是有少数游戏存在着兼容性问题，比如会出现拖慢现象，这跟SC本身的构造有关，采取SDRAM的设计导致数据读取慢，如果不更换硬件就不能得到完善解决，不过目前的重心在于NDS游戏功能，少数GBA游戏有拖慢倒先可以忽略，不过我们仍然由衷地希望SC官方能够找到解决方法来实现全GBA ROM完美运行。

NDS 游戏功能

大家都知道NEOFLASH是全球第一款NDS烧录卡，它开创了NDS游戏烧录的先河，以致现在大家才能玩上品种繁多的NDS烧录卡，SC在NDS烧录卡发展历程中也起到过重要的作用，因为它是国内第一款支持NDS游戏的烧录卡，之后才有M3、GBALink、EZ等厂家宣布支持NDS游戏烧录。目前SC-SD又率先实现了软复位等功能，再次成为成为烧录卡市场中的前行者。



▲ROM需要事先进行转换。

软件使用篇

SC-SD玩NDS游戏也需要事先用配套软件为其打补丁才能运行，在转换时需要进行相应的设置才能完美地运行。添加好游戏后双击游戏名称，会出现一个属性窗口，里面有“存档位置”和“ROM位置”两个选项，“存



档位置”即代表将ROM存档保存在何处；而“ROM位置”则是指ROM读取的位置，如果选择“Super Card”，那么就会将SD卡里的ROM全部载入到SDRAM里，不推荐此种方式，我们一般选择“SD CARD”，这种方式则是采用了SD卡直读技术，非常方便。

内核更新篇

M3、SC、G6都采取了内核升级的办法，这一设计可以让它们方便地更新功能，SC-SD在近期的几次内核更新中增加了大量的功能，同时也加强了兼容性，其中最为出众的就是加强了对Flashme的支持、增加了软复位的功能，可以预计未来还会有更多的功能将通过内核升级来实现。

内核升级方法

将内核升级文件放置到SD卡根目录，开机时会提示更新内核，选择“YES”就可以开始更新内核，内核更新成功后就可以将SD卡上的升级文件删掉。最新的1.54内核升级方法略有不同，开机时不会有提示，需要进入菜单后选择运行并升级，同时升级时要以GBA模式运行。查看内核的方法很简单，按住L+R开机就可以看到内核信息。

Flashme兼容性探讨

以前SC-SD对Flashme的兼容性并不好，甚至必须要一张正版卡来引导，这就失去了Flashme本身的意义，好在1.53内核加强了对Flashme的支持，现在使用SC-SD也可以无需正版卡引导而正常使用Flashme了，在开机时按住“XYAB”这四个键就可以进入NDS模式并运行游戏。

从使用情况来看，SC-SD现在和Flashme配合得很好，没有出现死机等现象，甚至连《马里奥赛车DS》也无需2M的正版卡引导，以前用Flashme玩《大合奏》时死机的现象也在1.54版内核中也得到了修正。

兼容性测试

目前已经有超过200个NDS游戏被DUMP，各个烧录卡在新游戏出来之际最为头疼，因为新出的游戏一般初期都会存在些问题，比如《马里奥赛车DS》刚被DUMP出来时全球烧录卡仅有NEOFLASH可运行，直到后来随着各款烧录卡更新了软件，这才使得《马里奥赛车DS》基本上都能够正常运行，又



比如《动物之森》和《龙珠》以及《托尼滑板》等游戏，也是让众多烧录厂商感到为难。新游戏棘手，老游戏也会有些卡带不支持，比如《口袋妖怪 冲刺》，至今无任何烧录卡能够支持这款游戏，倒是NDS烧录卡的鼻祖NEOFLASH宣布即将发布MK3新版程序来支持这个ROM。

上面谈到了和游戏兼容性相关的东西，对于一款主要目的在于运行游戏ROM的卡带来说，兼容性越好就越受欢迎，SC-SD初期兼容性并不好，随着它的软件升级和内核更新，支持的游戏也就越来越多，目前看来SC-SD除了《口袋妖怪 冲刺》，其他所有游戏都可以运行，当然，也有用户反映少数游戏出现黑屏现象，不过笔者在测试中未发现此现象。此外，在大容量ROM的测试中，SC-SD能够完美地运行1G ROM《为你而生》，没出现任何拖慢现象。



有玩家会担心SC-SD能否使用WI-FI功能，其实这个想法多虑了，笔者用SC-SD玩《马里奥赛车DS》时顺利联上WI-FI和全球玩家对战，说明SC-SD对WI-FI功能的支持没有任何问题。

软复位

软复位功能是近期更新的1.54内核增加的功能，这也是目前其他的所有烧录卡都没

有实现的，这个功能让众多SC的用户激动不已，毕竟像这么实用的功能目前唯有SC能够实现，确实值得自豪。

软复位的使用很简单，ROM转换时在属性中将使用软复位这个选项勾上，然后就可以在游戏过程中按下“L+R+Y+A”来返回到菜单。不过有玩家反映该热键设计过简单，担心在游戏过程中会发生误操作，其实这个解决方法很简单，只需要开发人员更换热键就行了。从实际使用情况来看，用最新的2.44



版软件转换出的ROM在1.53版内核中也可以实现复位功能，不过笔者建议大家升级成1.54版内核，否则出现什么特殊情况是无法预料的。

尚未完成的GBA游戏联动功能

目前有少数NDS游戏如《逆转裁判》、《恶魔城》可以实现与GBA卡带实现联动功能，但是烧录卡要实现联动功能却很难，因为目前的烧录卡几乎都是用GBA卡设计，而联动的话就必须要NDS卡+GBA卡的结构，前段时间NEOFLASH的第二代产品MK3实现了联动功能，能够成功地让NDS《逆转裁判》与GBA版《逆转裁判》进行通讯联动。近期得知SC-SD也将实现联动功能，具体实现方法是用SDRAM装载GBA ROM，和SD卡里的NDS ROM进行联动，但是目前的新内核并不能实现该功能，据说有望在下一版本内核中实现。

耗电量评测

在玩GBA游戏时，由于ROM是在SDRAM中运行，而SDRAM比较耗电，所以SC-SD有点费电；不过在玩NDS游戏时，由于是直接将SD卡里的ROM读到SRAM里玩，而且还支持Flashme免引导，也就是不用PASSME这个电老虎，耗电量大的问题现在已经得到了改观，经测试，充满电的NDS使用SC-SD最长可以运行6个小时之久！





总结

笔者个人认为，对于中国的消费者来说，SC-SD这种价位的产品才比较合理，因为玩游戏的毕竟大部分都是学生，没有收入来源，倘若要他们花七八百或者上千元来购买烧录系统，显然不在他们能接受范围之内，只有价格便宜而且功能不弱的产品才会引起他们的兴趣，SC-SD自发布之际即以低端市场为主要突破口，现在已经成功地占据几乎NDS烧录卡所有低端市场，并向中高端市场扩展，这对消费者来说真是好事，只有竞争才会促生更好更先进的功能，也只有竞争才可以给消费者带来真正的实惠！

文 gokumine 编 马修

M3-SD完全评测

M3推出CF卡版的产品已经有一段时间了，而随着要求推出SD卡版本的呼声越来越高，厂家在推出M3-CF以后就着手制作M3-SD版本。使用SD卡有很多好处，目前SD卡的使用频率要远远高过CF卡，毕竟SD卡的体积要比CF卡小上很多，在速度上SD卡也比CF卡快，可以说SD卡已经渐渐取代了CF卡的地位，因此推出M3-SD已经是大势所趋。而玩家想要M3-SD的另外一个理由，当然就是希望M3-SD版能够将体积减小一些。

外观篇



M3-SD的包装和M3-CF差不多，在包装盒外面都有一套硬质塑料包装套，以便保护里面的纸质包装。打开两套卡的包装，里面都是一套产品和一张软件光盘，在官方购买M3-SD的话还有特别的优惠，那就是赠送两千多个GBA ROM和NDS ROM的4张DVD光盘，省去了玩家下载ROM的麻烦。把两套产品放到一起，可以看到两套产品的差别还是很大的。M3-SD的外型并没有因为存储卡



体积的减小而减小，依然采用M3-CF的GB卡带大小。不过由于体积的变大使得卡带内部空间相对比较大，在卡带厚度上M3-SD和GBA卡保持一样，可以轻松插拔，而且由于SD插槽的特殊设计，即使在不取下M3-SD的情况下也能轻易地取出SD卡进行读写操作。

把卡打开以后，我们可以看到产品的内部构造也和M3-CF没有太大区别。M3-SD依旧保留M3-FC的设计理念，在存档的时候使用RAM作为存储载体，配合可充电的锂离子电池保持记忆RAM的电力供应，只要每隔一段时间使用几次卡带就能自动帮助电池充电，



电池寿命最长可以达到10年之久，基本可以说不必担心电池出问题。而且在一次游戏结束以后，还会要玩家选择是否把存档备份到SD卡中，也就是说在游戏运行中，不会因为存档而直接对SD卡进行读写操作。由于存档芯片是RAM类型，对数据变动次数没有要求，寿命很长，而备份存档也是统一一次备份到



SD卡上，有效减少了擦写SD卡的次数。这样，当遇到经常频繁自动存档的游戏，对SD卡的闪存寿命影响就不会造成任何影响，(SD卡的闪存擦写次数是有限的，好的在10万次以上，但是差一些只能擦写1万次左右的也有。)可以说M3-SD和M3-CF一样在保护存储卡方面做的很好。在新版的M3上面，使用了专门订制的控制芯片，由于芯片订购的时间过长，因此也是M3-SD迟迟不能上市的原因。

在新版的M3上面，使用了专门订制的控制芯片，芯片订购的时间过长是M3-SD迟迟不能上市的原因之一。内置的松下MN5774LD专用LSI采用MLGA051-L-0606封装，适合SD储存器/IO接口，有DMA用端子，内置两个512字节数据缓冲器(SD缓冲器)，能轻便地进行2MB/秒（标准值)高速数据转换。为了方便玩家购买方便，厂家还提供Ssandisk的行货SD卡，同样提供5年质保，不仅为没有SD卡的玩家省去了跑商城的麻烦，还享受了行货的待遇。



软件篇

附带光盘

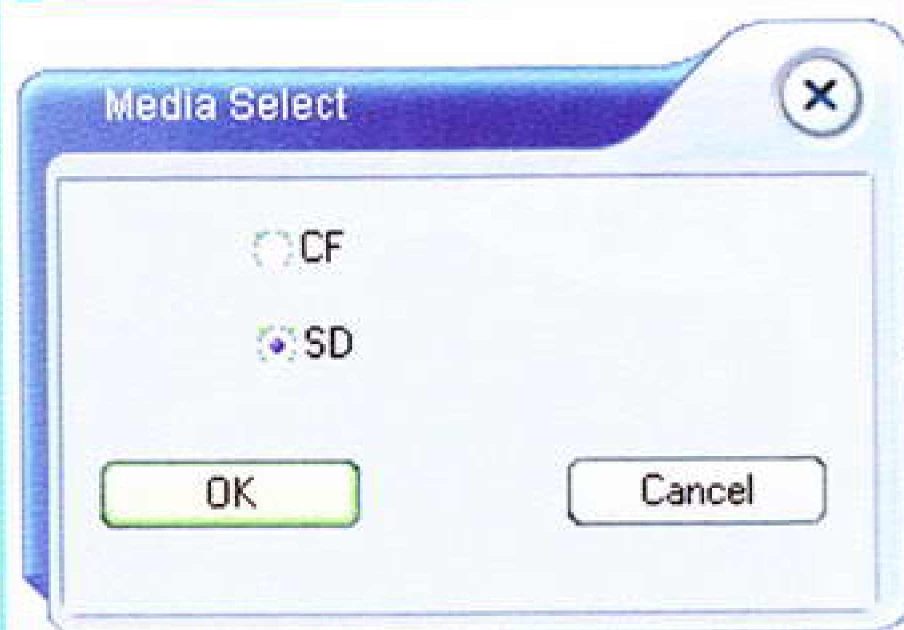
本次附带的光盘中一共有两个目录，一个是M3电影转换软件，一个是M3游戏管理软件。这次的软件比较豪华，除了主要安装软件以外，其他的一些补丁也都一起放里面了。电影转换软件的主程序是M3 Converter122 GB，这个是对外发布的2代水晶引擎正式版本。如果是Windows98/ME用户在安装以前要先安装同文件夹下的DirectX 9，不然转换软件对一些格式的支持将会出现问题，不过相信现在应该很少有装这个系统的用户了，如果真有的话，安装完了电影转换软件不要忘记还有一个Windows98/ME的软件补丁——Win98Me Patch.exe。另外在相同文件夹下的其他一些文件都是各种格式的插件，只有安装了相应的插件，转换软件才能针对某种特定的格式进行解码，如果大家怕麻烦的话直接下载一个最新版本的"暴风影音"这个大家应该都知道吧，只要安装上基本上所有的插件补丁就都齐全了。在M3游戏管理目录中是游戏ROM转换软件，只要安装里面的M3 GAME Manager 2.2就可以了。

存档操作

光盘里面还有GAMESAVE和NDSSAVE两个文件夹，要直接拷贝到SD卡的根目录下面，存档都是".DAT"格式的，GAMESAVE文件夹下的存档文件包括硬件存档和即时存档数据，是为GBA游戏提供存档备份使用的；NDSSAVE的文件则是保存NDS游戏存档用的。如果您不愿意直接保存到SD卡中，直接在M3中也不会造成记忆的丢失。游戏存档的名称可以任意修改，只要将提供的NDS存档文件重命名为"游戏名称.DAT"的格式即可。比如"迷失蔚蓝.DAT"、"马里奥赛车.DAT"……使用的方法和M3-CF版本一样，重新启动机器返回到电影卡M3的游戏菜单(GBA游戏可以直接回到菜单画面)，按Select键，系统会自动识别当前M3本体的存档是GBA游戏存档还是NDS游戏存档，并提供相应的存档备份文件列表供选择，当找到自己想备份的存档文件时，按A键确认保存即可完成备份。下次再使用此游戏时，系统会提示是否装载存档，按A键不装载存档直接运行游戏，按START键装载此游戏的存档并运行游戏。相同游戏的多个存档备份可以用方向键的左右选择切换或用LR进行10个范围的快速切换以选择其他备份存档装载；在使用更多存档的时候，只要复制原文件再重新命名即可，存档最多支持200个文件，超过200个文件以后的文件系统将不会进行检索。另外文件夹下还有一个"NDS游戏图鉴Vol.1"的电

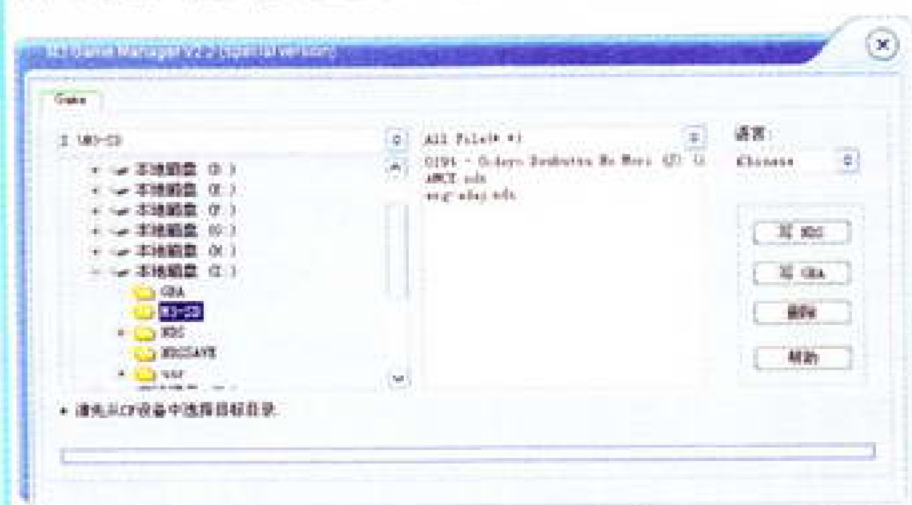
子书，里面包含了2004年12月～2005年10月发售的所有NDS游戏的介绍，另外还有非常详细的NDS ROM列表。

转换软件

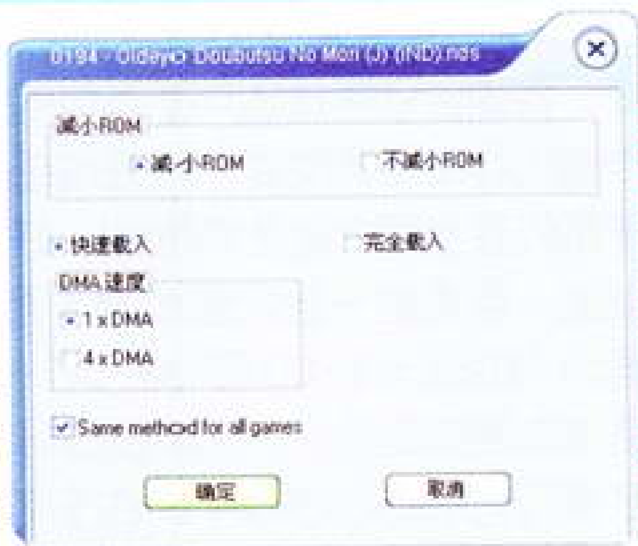


首先我们来看ROM转换软件，M3 Game Manager和G6 Game Manager在使用上比较相似，不过M3 Game Manager在启动前需要选择CF或SD卡，以对应M3-CF和M3-SD两套产品CF卡和SD卡，由于构造不同，所以转换出来的ROM会不兼容，需要对应操作。

在启动以后，先调整一下右上角的语言设置，默认的为英文，选择中文以后关闭软件，再次启动语言就会被调整成中文界面了。

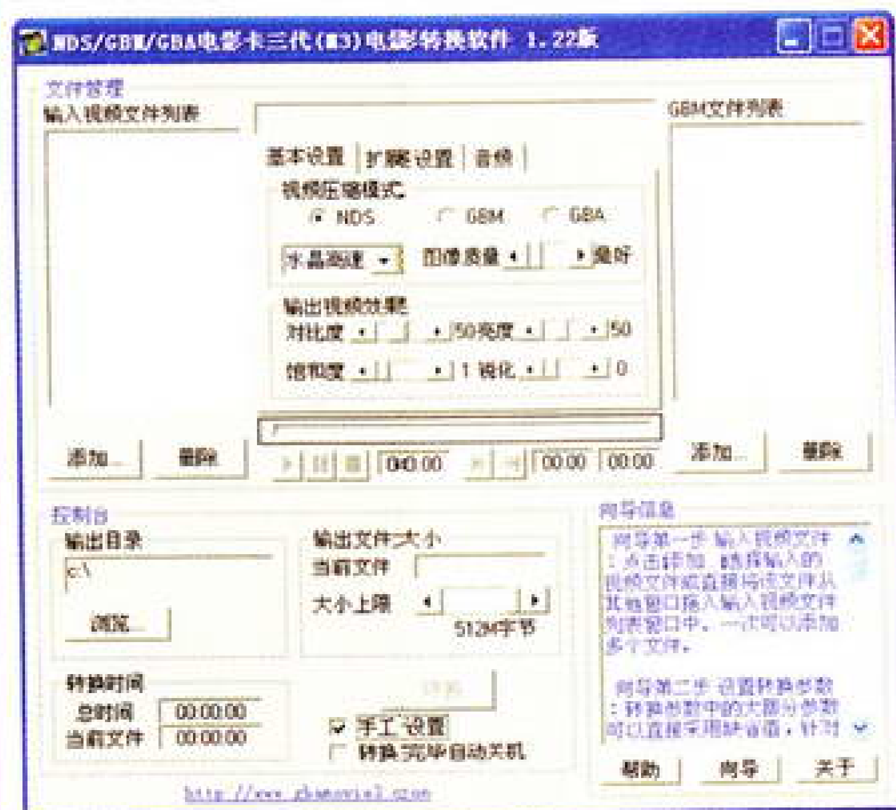


转换时可以直接在左面选择要转换时存放的目录，转换后和上一个版本的软件有一些差别，为了对应硬件的自动存档功能，新软件在转换NDS ROM的同时会生成一个相同ROM名字的“.DAT”文件，这个文件需要和游戏放到同一目录下面，作用是在重新启动机器以后（NDS模式），自动保存卡带中的存档；当然，在设置中启动自动存档功能（默认为启动）的话，那么NDSSAVE文件夹下的文件也会用作手动存档，在重新启动游戏的时候可以选择任意加载不同存档。自动存档好处是可以避免每次启动时候手动操作，但是由于时自动进行的，所以仍然需要和手动存档兼顾着使用，毕竟自己还有不需要自动保存卡带中存档的时候，比如玩一些经常需要S/L的游戏时。



另外，转换ROM的时候还有一个设置选择：裁减ROM、快速载入方式、DMA速度和设置保存。一般为了减小ROM的体积都会使用剪裁ROM，这个除了减小ROM的体积以外不会对ROM造成任意损害（如果以后有中文ROM的话就不建议进行剪裁了，因为有可能会造成ROM使用不能的现象）；快速载入是直接读取ROM，完全载入需要把ROM读取到RAM中以后再运行，ROM大小只能支持RAM的256Mb，超过这个容量的ROM就只能选择直接读取；DMA速度主要是解决一些游戏在普通1倍DMA速度时因为读取速度不够出现的卡机现象，这时候需要选择4倍速度来解决这个问题；最后一个是保存上面设置使用的，如果一直想使用相同设置转换的话只要在下面打个对勾就可以了，避免每次转换都要重新选择设置的麻烦。在转换GBA游戏的时候就不多说了，一看就能明白。

看完了ROM转换软件，然后要看电影转换软件了。目前M3-SD使用的转换软件最新版本是1.22版。软件和以前的版本在使用上没有区别，转换后的影片都是使用水晶引擎2代的，G6、M3-CF和M3-SD在影片的使用上互相兼容，不会有不能使用的现象发生。



卡带实测篇

首先我们把需要的ROM和其他文件一起拷贝到M3的SD卡中（SD卡需要进行FAT格式的格式化）。首先我们启动M3-SD产品，可以使用官方的PASSKEY，当然使用其他的PASSME也可以，目前使用LINK的和NEO FLASH的都兼容，使用刷机的FLASHME也没有问题。启动以后游戏菜单和以前M3-CF的是一样的，在软件使用上看来官方不会做



太大的改动了，以后应该也会一样了。软件的设置上由于使用了新内核V2.90，所以一些功能也有所修改，比如：主界面时，上屏背光将关闭；播放电影时，不使用的屏幕背光可自动关闭；系统设置中，“自动睡眠模式”改为“自动节能模式”，并增加“播放完关机”选项，在播放完音乐后可自动切断NDS电源等。主要还是针对节电功能的。



由于M3-SD在发售的时候就已经做好了内核的升级，因此就不必我们再手动升级了。不过最近官方又发布了新的内核，主要是针对少数几个游戏在运行过程中的拖慢现象做了一个改进，M3-CF版率先发布了正式版C13内核，而M3-SD也在完稿前完成了新内核的升级工作。新内核增加了双通道的游戏读取模式，这样在遇到异步读取方式的时候就不会再有以前那样拖奥妙的腿事情发生了，可以说不管再遇到什么样子的游戏都可以应对自如了。升级方式和M3-CF一样，只要把升级文件拷贝到SD卡的根目录中来，直接在GBA模式下启动机器就能发现升级文件，按照提示按下“START”后，稍等片刻就升级完毕了，需要注意的就是一定要保证在升级过程中电力的充足，虽然时间很短，但是万一断电的话，就有可能造成M3-SD的损坏。更新后电影卡M3-SD版本GBA端显示为V2.80，NDS端显示为V3.00。

在使用NDS游戏过程中，M3-SD发挥了其非凡的性能实力。比如《恶魔城》在M3-SD播放动画比较流畅，不会出现在播放动画时候卡的现象；《应援团》M3-SD也通过新内核达到了更好的表现，在每个故事的主人公喊应援团来帮助后，2秒就可以开始游戏了。对于过去在《龙珠》、《动物之森》里出现的延迟拖慢问题，在新的内核面前已经完全不存在了，这个因为数据读取同步和异步造成的问题在新内核下得到了完美的解决。M3之前在同步读取方面已经非常之快，现在电影卡官方又利用M3双CPLD的硬件设计优势，采用双通道的方法，解决同步和异步读取的问题，从而达到了和任天堂原厂卡带一样的速度，M3 的双数据缓冲器也在实现双通道性能后启用发挥了更高的作用，更可以说是如虎添翼，达到了非常好的性能。1个32Mbit的数据1秒多就可以读取完毕。综合来说，目前M3-SD运行任何一款游戏的速度和正版卡带比没有任何差别了，而且G6利用硬件加速技术还能做到比正版卡带更快的速度。

兼容方面M3-SD也非常不错，大部分游戏都能应对自如，只有少数几个游戏会遇到麻烦，比如《口袋妖怪冲刺》，不过有些新游戏M3还需要及时推出新补丁对应，比如前段时间发布的《马里奥赛车》和《动物之森》就是如此。在FLASHME上M3的兼容性也非常’’高，基本可以通过引导运行的游戏都可以通过FLASHME运行，这样就省去了引导卡的钱。GBA游戏方面就不用多说了，M3-SD拥有时钟功能，完全对应需要时钟的游戏，也不会因为RAM速度不够而出现运行中的延迟现象，可以说和上千块钱的高档烧录卡没有

任何的差别了。当然和使用正版GBA游戏也完全一样了。而且还可以直接实现随时随地存档、读档，不用关机也可以直接回到菜单操作画面……

在电影播放方面，M3-SD和M3-CF的差距可以说是0。目前前者兼容了后者的所有功能，在电影播放上同样可以实现全屏幕播放，而且对应的水晶2代引擎的影片，画质有了很大的提高。为了给大家一个直观的比较，我使用本套产品的转换软件转换M3-SD的影片，使用以前1.2版的软件转换的影片。在同样质量的前提下转换同一个片子，大家先看M3的画面，影片全屏幕显示，画面细腻颜色还原度非常的好，画面的字幕可以清晰的辨别；而以前的影片画面颜色比较发暗，和原画颜色出入比较大，仔细看的话画面上有明显的马赛克现象，人物轮廓也不够平滑，上面字幕基本上无法辨别，同时也无法实现全屏幕观看，更不用说切换屏幕的功能了。从上面大家可以看出来进步还是很大的，以前的1.2版软件如果在对一些繁多的画面数据进行处理的时候，还会出现花屏的现象，大家可以右面的影片中就能看到，在花瓣飞舞的画面下屏幕图象乱成一团，很是要人倒胃口。



▲最新版软件转换出来的画面。



▲以前的1.2版软件转化出来的画面。

从上面我们可以看出来M3-SD已经100%发挥了和M3-CF一样的能力，并没有因为硬件的改动造成2动。而且因为拥有低电压保护电力，在NDS主机电力不足的时候也能很好地保护存储卡，不会造成烧卡现象发生而给玩家造成重大损失。另外，可更换图形操作界面也很不错，让玩家自己制作个性的菜单操作界面给了玩家更大的发挥空间。总之，M3可以说是各个方面全能化的卡带，而且随着其新内核的不断发布，相信还能够有更多更出色的功能在M3上实现。而大家现在最关心的就是M3-SD的价格，目前官方统一定价是530元，这个价格还是有些偏高，相比于SC-SD来几乎是达到2倍了，但不管怎么说，官方敢定这个价，肯定对产品各方面的品质还是有很大信心的，至于如何选择，就看玩家自己的了。

题外话：关于存档备份的问题

最后说一点有关M3使用上的注意问题，给正在使用M3的玩家。最近M3的内核更新到C13，转换软件M3 Game Manager也更新到2.5，大家更新内核和软件的时候要注意备份好自己游戏的存档，新内核和新的转换软件有可能造成游戏存档文件与以前版本的不一致，比如用2.2软件转换《马里奥和路易RPG2》，存档文件为1M，用2.5转换的存档文件则是257KB，如果用2.5的软件备份原来的存档，只能备份出257K的大小，这个存档就属于失败的备份，因为备份不完全，根本写不回去。遇到这种情况就不要用转换软件备份了，直接访问CF卡的NDSSAVE文件夹，将《马里奥和路易RPG2》存档文件复制出来备份，之后想还原再复制回CF卡中。

比如我以前用C12内核配合2.2软件烧录了《马里奥和路易RPG2》，并玩了几个小时，现在M3更新到C13内核，想用2.5软件重新烧录游戏，那么就要用上面的备份存档及恢复方法。注意用2.5重新烧录的时候，ROM的名称最好与原来2.2烧录时一样，否则对应不上备份的存档。

在NDS存档备份方面，M3的软件做的还不够体贴，备份的NDS游戏存档是M3专用的.DAT格式，并不是标准的.SAV格式，这种格式很不利用玩友间的存档交流，(M3的存档甚至连自家的G6都不通用)期待以后M3的存档备份能够做出改进。

硬件短消息

圣诞节即将到来，这个时候，各大周边厂商又会发布什么新鲜产品给广大的掌机玩家？下面就让我们进入这一辑的硬件短消息看一看吧。

40G容量的PSP Bank

使用PSP看MP4视频的时候，总会遇到记忆棒容量不够的问题，如果用PSP来看连续剧，又没有电脑在旁边，估计就是一种折磨了。不过这个问题可以通过PSP Bank产品来解决。国外网站gamebank-web.com近期发布了一款PSP Bank产品。这款产品使用USB2.0高速接入接口，具备40G的容量。可以通过电脑事先把PSP的MP4视频数据复制到PSP



Bank的硬盘中，在观看视频的时候可以通过PSP Bank把MP4视频文件复制到PSP的记忆棒中。有了这个，在外看影片或者连续剧的时候就不会担心记忆棒容量问题了。当然，使用PSP Bank也能够存游戏ISO，这样随身携带几十个PSP游戏和视频都不成问题了。这款产品的含税零售价格为23980日元，折合人民币约1680元左右。实际上，在国内市场上只要购买了一个支持双向OTG功能的数码伴侣产品，也能够实现PSP Bank的功能。

《头文字D》版PSP保护壳

日本罗技公司准备在2006年2月23日发布一款《头文字D》版的PlayGear保护壳。这款保护壳与普通版的PlayGear保护壳没有任何区别，惟一的区别就是该版本赠送的5张《头文字D》主题贴纸可以随时更换。《头文字D》版PSP保护壳零售价为1980日元，折合人民币约140元左右。对《头文字D》这部动画感兴趣的朋友，可以考虑购入这款特别版本的PlayGear保护壳。



Logic 3发布PSP音箱

国外周边厂家Logic 3目前也发布了PSP专用的音箱产品Logic 3 PSP Sound Grip。该产品可以充当PSP观看视频时候的支架来使用，产品的输出功率为1W RMS。使用两颗AA电池供电，使用高质量的D类功放电路。这款产品的零售价格为16.99英镑，折合人民币

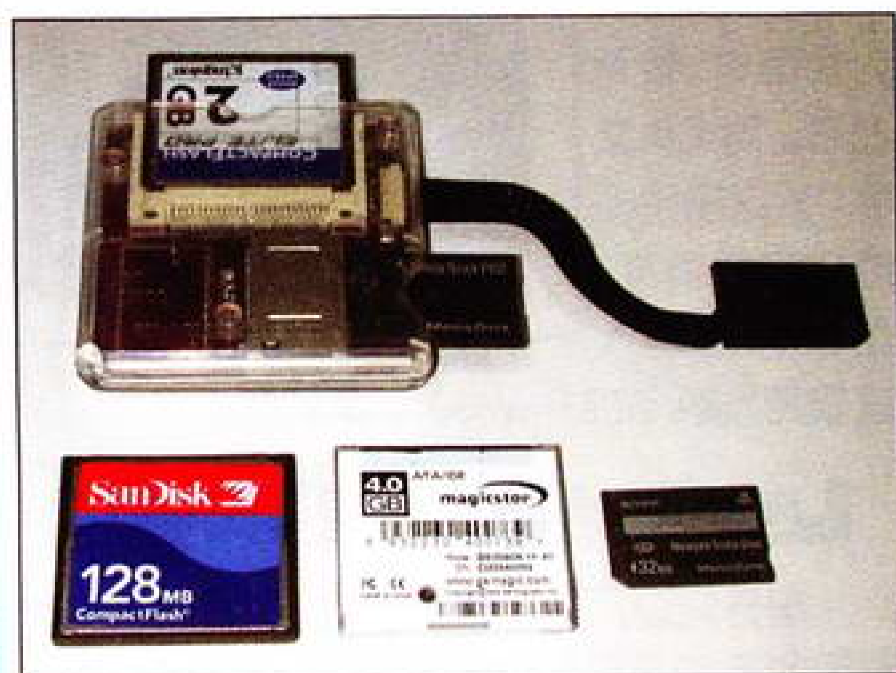


约188元左右。不过在选择PSP音箱的时候，笔者建议各位PSP的玩家最好用耳朵亲身聆听过之后，再考虑是否值得购买，因为对于音箱类产品来说，外观的漂亮并不是重点，优秀的音质效果才是它们的根本。

Neo Mini PSP Convertor 4GB产品发布

NEO小组目前发布了PSP使用的Mini PSP Convertor 4GB产品。这款产品采用了透明的外壳设计，可以支持CF储存卡和采用CFTYPE Ⅱ接口的微型硬盘产品，也支持记忆棒。该产品与前几辑介绍过的4G硬盘产品一样，也是采用了记忆棒接数据线方式来支持CF和记忆棒储存卡，所以在使用的时候，必须把类似记忆棒的数据线插入PSP的记忆棒插槽中。

从体积来看，这款产品的体积相当的小



巧，不过目前暂时不清楚这个Mini PSP Convertor 4GB产品如何放置在PSP后面。如果能很好地解决放置问题，那么该产品的实际应用环境应该比PSP的4G专用产品优秀很多。笔者最大的希望就是这款产品能在国内正式发售，这样我们就可以用其他储存卡在PSP上使用了，期待Mini PSP Convertor 4GB在国内早日上市。

汽车专用PSP支架——Black Diamond

上次介绍了一款香港力生网站销售的PSP汽车专用支架产品，那么现在笔者再介绍一款国外销售的Black Diamond-PSP汽车专用支架。买这款产品还有汽车电源转换器赠送，这样就可以使用汽车上的电源为PSP供电，延长了PSP观看视频的时间。这



款产品的售价为19.99英镑，折合人民币约220元左右。

HORI发布GBM专用胶套

以开发高质量周边产品而著称的HORI将于12月22日发布一款GBM专用透明胶套。该透明胶套由细腻的透明软脚材料制造，可以给GBM非常安全的保护。该软胶套的伸缩性很好，在套在GBM的时候，会非常紧贴GBM机器，套上胶套之后再使用GBM也应该非常顺手方便。这款产品的零售价格为1029日元，折合人民币约70元左右。拥有GBM的你，想不想拥有这么一个可爱的胶套?



HORI发售NDS专用触摸笔

NDS主机都会配送两只短小的触摸笔。原配的触控笔在玩某些特别强调触摸功能的游戏，短小的触控笔在运行游戏时的确不大好使用。一般玩家可能都会考虑使用电脑压感画板配送的笔来玩，但是压感笔不是专门为NDS的使用而设计的，所以在使用感觉上还比不上原配的触控笔。不过这个问题已经可以解决了。著名的周边厂家HORI已经发售了一款NDS专用加长型的触摸笔产品。该产品采用了标准圆珠笔的长度来制造，在玩特

别为触摸功能而设计的游戏的时候，更能显示出该触控笔的优势。这款触控笔的零售价为420日元，折合人民币约28元左右。从价格来看算得上是低廉产品了，不过以HORI的金子招牌来看，该产品的实际品质应该不会让大家失望。



PSP高端耳塞首选——铁三角EC7耳塞

很多的玩家都经常使用到PSP的MP3播放功能。虽然PSP的音质相对于Sony其他的WALKMAN产品来说的确不算太好，但是音频播放功能是每个PSP玩家不能放弃的部分。不过PSP豪华版本赠送的耳塞音质也确实不怎么样，如果你需要考虑购买一款外观比较酷、音质好的高端耳塞，那么笔者向你推荐购买铁三角的EC7耳塞。铁三角的EC7耳塞在外形上与丹麦的耳塞产品B&Q的A8耳塞有点类似，但是A8的给人属于硬朗的欧美风格，而EC7就代表了东方柔美的风格。EC7



采用了后挂耳塞的设计方式，非常的精致漂亮。估计看到过该耳塞的人，都会有立即拥有的冲动。在EC7漂亮外观的衬托下，EC7的音质表现是否与外观一样漂亮呢？答案当然是肯定的，EC7的声音表现在低音方面干净有力、不混浊，中频甜美细腻，高频清晰通透，解析力非常高。EC7是一款内外兼修的优秀挂耳式耳塞，如果你想为PSP配置一款高档的耳塞产品，那么笔者向你推荐铁三角的EC7耳塞。当然这款耳塞的价格不会低，零售价格为1150元左右。如果PSP的玩家亲自试过这款耳塞的效果，那么笔者绝对相信这个能让你过耳不忘。再加上EC7精美的外形，你在外面使用的时候，回头率肯定200%。

搭载了FM功能的PSP多用途周边

文 马修

看到图中这个周边，大家都不会再觉得惊讶了，无非是支架+扩音+充电这么一款周边，每辑看“硬件短消息”，这些东西我们早就见怪不怪了……等等？那后面怎么还有根天线？莫不是以后我们的PSP也能看电视了？当然不是，只是增加了调频功能而已。这个周边虽然不能让我们用PSP看电视，但可以收听广播，天天听自己拷的那些歌曲难免会腻，闲暇时听听广播也是种不错的享受……什么？价格？9240日元，折合人民币差不多有650元。咳，知道有这么个东西就可以了，不一定要入手嘛。





◀ 周边上增加了PSP线控接口，可以直接用线控来调节固定在支架上的PSP的音量和进行其他的操作。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

人和许多物体一样都具备累积电荷的"功能"，一般人的身体大约可累积25000V的电荷。从毛毯上走过就可以轻易积累到几千伏的静电，当积累了电荷的人接触金属物时，就很容易发生"电击"现象。虽然我们熟悉的PSP和NDS都不是全金属制品，但由于内部的电子元件很灵敏，因此很容易成为静电的受害者。玩家在拿着手掌机的同时遭遇静电电击之后，轻则记忆丢失、游戏中途死机；重则机器失灵、甚至报废。冬天大家如果有被电过的经历，那么就要小心了。请在下次接触自己心爱的游戏机之前，摸摸其他金属物品，以释放体内积累的静电。

月底微软最新家用游戏机Xbox 360重磅出击！主机的售价高达7999元，还必须搭配价值8500元左右的14张正版游戏一起购买。总价为1.65万的售价让众人大跌眼镜。这种炒价的局势和PSP去年刚刚推出时非常相像。PSP花了3个月时间从6000元降到了3000元，接着再花了3个月时间才从3000元降到了2000元……从现有情形来看，Xbox 360的上市并未给掌机市场带来任何影响，PSP和NDS依然我行我素地火热销售着。在12月初，索系掌机的售价稍有回升，任系掌机的售价则全部下跌。越是接近岁末，掌机市场的销售业绩越来越好。X360只用了20天时间就从7000元降到了2950元，但是PSP却在这20多天里一分钱没剩。而在所有的掌机消费者中，前来购买PSP的人群占了绝大多数，任何一家游戏店都可以看到少则数人，多则数十人在选购PSP。而且这样的景象将从上午10点左右一直维持到下午6点收市。

PSP卖得如此火爆，那么NDS呢？虽然销售量远不及PSP，但由于烧录技术的成熟，再加上近期NDS频繁降价，所以NDS的销量同样令人称赞。

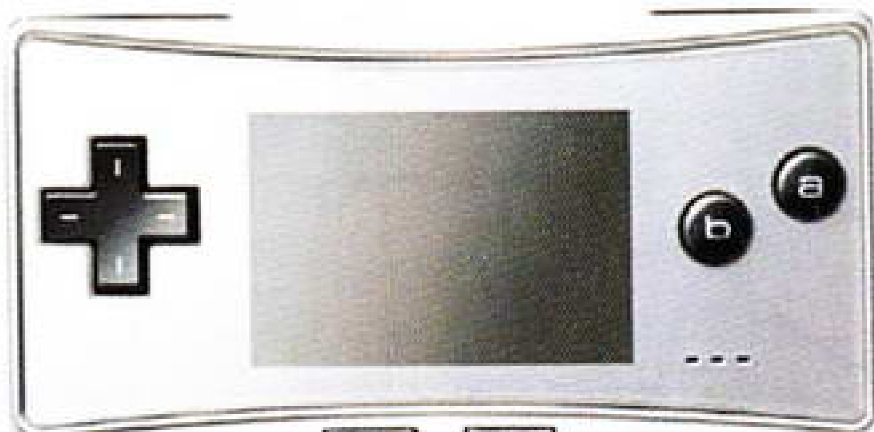
目前PSP的售价保持半个月前的行情不变，分别为：后降到1.5的普通版1578元、豪华版1778元；先天1.5普通版1598元，豪华版1798元；白色1.5普通版1678元，豪华版1878元；白色2.01普通版1578元，豪华1778元。

也许有的玩家会觉得疑惑：为什么破解陷入困境的PSP，却还是卖得如此火爆？原因很简单，对于许许多多没有接触过PSP的玩家来说，仍然有150个破解游戏外加无数模拟器游戏等着他们。不仅如此，PSP更是可以看小说、看电影、听歌，对他们而言PSP是一台非常不错的掌上游戏机。根据笔者的观察，很多前来购买PSP的消费者都很少接触掌机，甚至有些人连游戏机都是第一次接触。Sony在推广PSP的时候走的是时尚路线，它已经成功地吸引到从未接触过游戏机的人前来购买PSP，现在看来这条路线走得非常正确。

既然要买PSP，那么肯定也要选购记忆棒了，前段时间新鲜上市的Sony 2G组装记忆棒已经从810元持续降到了710元，不仅如此，最近几天市面上更是出现了SanDisk牌组装2G记忆棒，店头开价720元，价格比Sony的要贵10元。这两种组装记忆棒一经上市，立刻受到了广大PSP玩家的亲睐。根据笔者了解，这一类组装记忆棒的返修率都很低，对大容量感兴趣的玩家可以考虑一下。

PSP游戏这方面，有几个新游戏值得大家留意。首先是新出的《洛克人X》、《MGA2》售价为310元，《波斯王子》美版售价为390元，《怪物猎人》售价为320元，《GTA》售价为350元，《激·战国无双》售价为320元。

我们再来看一下NDS这边，NDS虽然在全世界范围内大获全胜，不过在中国的销量则远不及PSP。目前购买NDS的消费者大多为GBA过渡型玩家。NDS的销量虽然不是特别高，但也绝对谈不上冷淡，目前NDS水货美版机价格降到了920元，店里可以帮买家免费刷为Flashhme V5版本。（刷了机后可以免引导玩



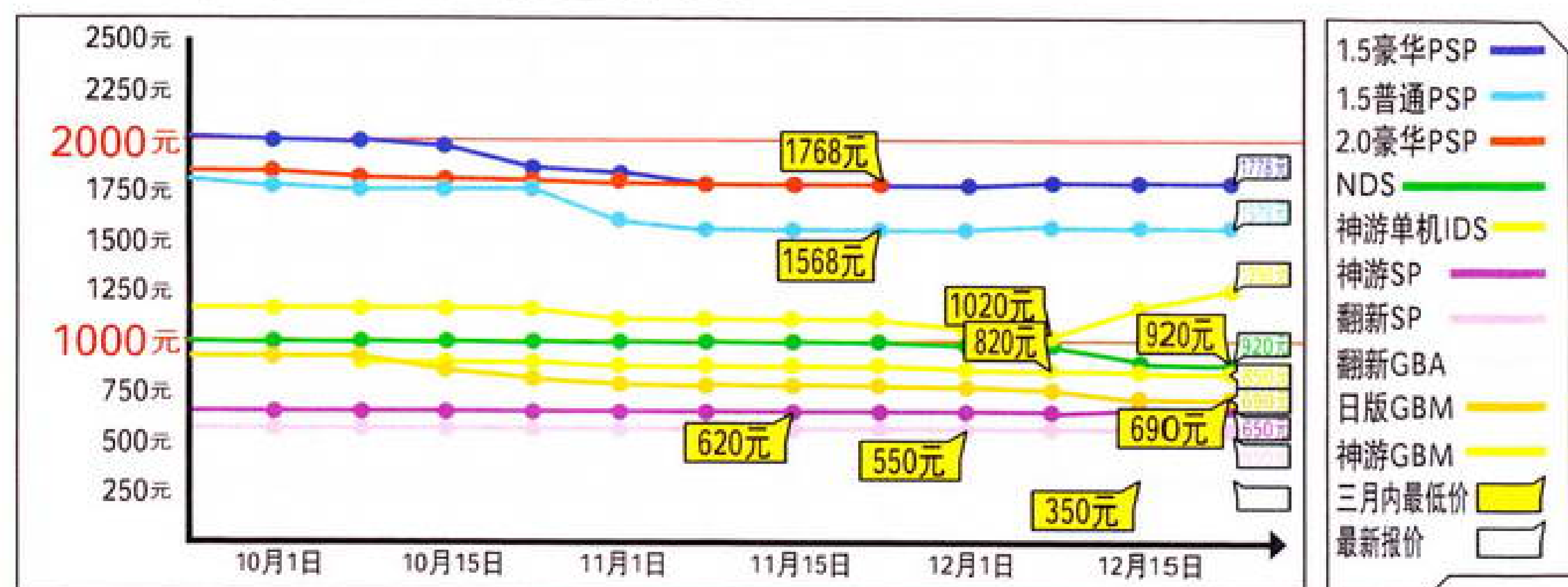
▲水货GBM的价格降得实在是……

Link Ⅱ、SC 等烧录卡）日版机器目前价格为950元，但据说很多日版新机器都无法刷机了。可以为这些机器刷机的PassMe 2又不是很流行。所以现在很多店里都不怎么推荐玩家买日版NDS。iDS的目前售价涨到了1250元。不过据说，iDS即将讲价到千元以下，相信市场很快就会有反应。另外，原计划于国庆上市的《瓦里奥制造 摸摸乐》还是一直未见踪影。NDS游戏新作不多，《牧场物语 女孩版》、《动物之森》美版、《马里奥和路易RPG2》美版的售价均为300元。

GBM方面，水货GBM已经猛降到了690元，而马里奥20周年纪念版也仅需要720元。iGBM继续保持高姿态，售价从820元略涨到了850元。而小神游SP也是在这个时候从620元略涨到了650元。最近神游旗下的iDS、iGBM、GBA SP都略微涨了价，根据店员的反映，神游公司的系列游戏机都只是在首发的头几个月里火爆一时，随即便被玩家们打入冷宫，这其中最大的原因恐怕还是价格在作祟吧。不知道神游公司有无奇招来重塑江湖地位呢？如今GBM 690元的价格直逼神游SP的650元价格。看来离SP退出舞台的时间已经不久了。利用GBM的屏幕技术重新制作的夜光版GBA SP仍未出现在市场上，如果到了货我会第一时间向大家汇报售价。

烧录卡方面变动不大，SC最近新出的软件很强，对NDS游戏的支持率很高，导致售价略涨。现在CF和SD版售价分别为220元、250元。GBA Link Ⅱ 512M烧录卡全套售价仍然为666元，看来这个价格已经是官方默许的公开售价了。G6卡的1G、2G、4G三种规格售价依旧为1050元、1200元、1400元。M3的CF版和SD版分别小降到450元和480元。

很多玩家都在烧录卡的选择上难作决定，要我说啊，从省钱又实用的角度出发的话，大家可以考虑SC-SD或者GBA Link Ⅱ。不过决定权在大家手上哦，有机会的话自己亲自试一下比较好。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（霸王包）	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP（翻新）
广东广州	江西恐龙	—	1778	1578	1250	920	850	690	620	550
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	—	1750	1600	980	1050	780	750	600	550
广东深圳	久圣电玩	2200	1850	1530	—	980	—	730	—	600
广西南宁	鸿立电玩	2204（白） 2194（黑）	1835	—	1244	1028	898	750	—	—
山西太原	逸豪电玩	2500	1930	1730	1498	1100	830	800	630	630
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	2250	1850	1650	—	1100	880	820	650	—
天津	MARS电玩店	—	1760	1590	1450	980	840	880	650	—

掌机软件新闻

文 小超
编 马修

天气越来越冷了，已经连续数天位于零度以下。小超也裹上了厚厚的冬装，行动真是不便。马上就圣诞节了，不知大家有什么好节目？下面一起看看半月来的掌机软件新闻。

NDS软件新闻

全新NDS模拟器DeSmuME推出

这款全新NDS模拟器的初次露面是在12月3日，当时它还叫YopYopDS，是一位法国网友开发的。次日，软件发布V20051204新版的时候，正式将名称改为DeSmuME，并且分为以3D游戏模拟为主的DeSmuME 3D和以2D游戏模拟为主的DeSmuME两个版本。目前最新版本是12月11日发布的V20051211版，DeSmuME 3D的下载地址是http://yopyop156.ifrance.com/DeSmuME3D.zip，DeSmuME的下载地址是http://yopyop156.ifrance.com/DeSmuME.zip。



▲很多第三方软件都不能正常运行。

DeSmuME 3D已经支持16位RGBA材质，以及256色的文本显示。但小超试验，包括MoonShell、SnesDS在内的第三方软件以及大部分同人游戏，都无法在上面运行；DeSmuME的完成情况似乎要好些，支持双CPU的模拟及DMA数据传输。而且比起DeSmuME 3D，DeSmuME更能运行部分同人游戏及MoonShell，但运行SnesDS还是会非法关闭。

非官方软件运行效果尚不乐观，更别谈商业游戏了。另外，两个程序对系统资源的占用率非常大，小超用了一段时间后出现WINDOWS XP死锁的现象。比起老牌NDS模拟器DSemu，DeSmuME 3D和DeSmuME还有很长的路要走。

RAIN新版发布

NDS上的存档备份软件RAIN在12月8日发布r08版。新版修正了《马里奥赛车》等游戏的存档备份地址错误。下载地址是http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rain08.lzh。

RAIN已经能比较完美地支持正版NDS游戏卡带存档的备份。可能有一些朋友还不了解其使用方法，小超简要地说几句。菜单中的BACKUP是将NDS卡带的记录拷贝到烧录卡中，RESTORE则是将烧录卡中的记录文件拷贝到NDS卡带中，FORMAT则是删除NDS卡带中的记录另外RAIN还附带日历功能，点击KOYOMI进入。

▲RAIN中附带日历功能。

目前，包括M3-CF、SC-SD、EZFlash、GBALink等在内的大部分烧录卡都能运行RAIN。大家可以关注其官方网站，网址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/sata68/nds.shtm。

NDSHeader汉化版发布

NDSHeader是运行于电脑上的NDS ROM工具，可以用来查看NDS ROM的各种信息，包括内部名称、文件大小、序列码等等。而根据CRC码，我们还可以鉴定游戏是否为CLEAN ROM。目前该软件的V1.7版已经被热心网友zcy7531汉化，国内玩家可以轻松使用了。下载地址：http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?p=3467780#post3467780。

SnesDS新版公布

NDS上的SFC模拟器SnesDS在12月11日发布最新的V12112005版，加入了对GBA电影卡的支持。下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/snesds12112005.zip。12月13日，又发布了支持SC-SD的版本，下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/snesds12132005.zip。

FMSX DS新版推出

日本网友开发的NDS用MSX模拟器FMSX DS在12月14日推出V0.05版，更新了驱动，能更好地支持GBA电影卡、M3-CF、SC-CF、SC-SD等烧录卡。下载地址：http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/fmsxDS_005.zip。

OfflineList新版发布

沉寂了将近一年的OfflineList终于在年末公布了最新的V0.7.1c。OfflineList现在已经成为人所共爱的GBA ROM和NDS ROM管理软件。新版基本没有变化，只是修正图片库及文件复制的Bug。大家可以登陆官方网站下载，网址：http://offlinelist.free.fr。

NDS Rom Manager新版推出

电脑用NDS ROM管理工具NDS Rom Manager发布Vbeta 11版。NDS Rom Manager功能上类似于OfflineList。下载地址：http://www3.emu-zone.org/emu_down/nds/Setup_NDS_RM_Beta11.rar。



▲NDS Rom Manager的界面和OfflineList相似。

其他掌机软件新闻

Black Tiger新版推出

FluBBa制作的GBA上的街机模拟器Black Tiger推出V0.2版。新版修正了一个图形错误，并加入了一些老的Mame batch文件。下载地址：http://hem.passagen.se/flubba/download/BlackTiger02Bin.zip。



▲Black Tiger在成长期。

KiGB新版推出

最好的GB、GBC模拟器KiGB在12月12日发布V2.02版。新版修正了一个小BUG，并加入GB可读存档的新功能。KiGB目前已经能模拟几乎全部的GB和GBC ROM，声音和图像也非常完美，推荐给喜欢GB游戏的朋友。下载地址：http://kigb.emuunlim.com/kigb_win.zip。

几经思考，小超终于买了M3-SD，并配备了1GB的SD卡。1GB可是相当于烧录卡的8Gb啊，小超把自己喜欢的NDS游戏全拷进来了，大容量就是好。(^_^)最后感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QLWWW.com)玩友的大力支持。

文 LEVEEN 协力 UPTEAM gbatales & 赵子龙 & 真无双乱舞 & 神的遗愿 编 胧月

PSP 怪物猎人 携带版
◆Capcom◆ACT◆2005年12月1日◆日版
◆1～4人◆544KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：15岁以上
モンスターハンター ポータブル



大家好，本次给大家带来《怪物猎人 携带版》村长任务剩余部分的研究，同时会放上小编目前已知的武器进化列表和调和列表，希望对大家的攻关有所帮助。由于“《怪物猎人》系列”是一款博大精深的游戏，所以本次研究依然只算一个开始，择日有机会我们会给大家奉上更加详尽的研究。

《怪物猎人 携带版》单机高级任务全解析

挑战村长最后的难关吧！

四星任务

任务一 大怪鸟の异常发生

报酬金：900Z
契约金：300Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：打败2头以上的大怪鸟后等时间结束，或者成功交纳ネコタクチケット
失败条件：限定时间内没有打败2头大怪鸟



解说：本关是要打败2头大怪鸟，然后回营地后去支给箱拿ネコタクチケット并交纳即可。大怪鸟会在10区出现，以现在的实力来打怪鸟应该很简单，不过本关一开始是没有支给品的，要用药只能自己带。打完第一头怪鸟后可以选择原地等待下一头怪鸟，也可以去别的区逛逛，顺便补补血，磨磨刀，然后再回10区打第二头怪鸟。把第二头打败后，支给品就会出现，这时可以选择继续打怪鸟或回营地拿ネコタクチケット并交纳，是想快速过关还是继续刷素材，这就看各位的啦。

任务二 ドスイーオスの毒牙

报酬金：1200Z
契约金：300Z
限制时间：50分钟
指定地：ジャングル
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：打倒3头ドスイーオス
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：本关是在密林里打红龙王，在出发前最好穿防毒的防具或带好解毒草。红龙王会在8区出现，那里还有一班红龙捣乱，只要注意不被围殴就可以了。红龙王HP不多时会去7区，那里视线不好，很容易被阻挡，所以要及时调整视角。消灭了第一头后，过一会第二头就会在8区出现，中途会有红龙骚扰，请注意补血和磨刀。

任务三 激斗！雄火龙リオレウス

报酬金：3000Z
契约金：500Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：打败リオレウス
失败条件：报酬金为0或时间结束



解说：从本关开始可以说将代领大家进入真正的怪物世界，以前的任务算是小打小闹，真正的激情就要从这里开始了。首先就是装备了，对于新手推荐的武器是大刀，攻击力能上500的大刀算是新手的必须要求。防具的话当然是要把最好的带上，能有附带防气绝的更佳。再来就是道具，第一次上阵的话记得带齐以下物品：救命用的——药草和アオキノコ(这两个是合成回复药用的)，回复药，大回复药，蜂蜜有的话也带上，它可以和回复药合成大回复药。辅助的——砥石、染色球、解毒草、闪光玉、烤肉、小爆弹和大爆弹带到上限数为止，最后把陷阱也带上吧。接下来说雄火龙的攻击方式，冲撞、原地甩头和甩尾，吐火球和空中物理攻击(在天空以突然以爪袭击，速度快绝，并附带毒属性)，针对它的攻击方式可做以下应付方针：

冲撞：这是他最常用的招式，往往是头先看到它时它必出的傻招，应付起来简单，一般都能看准它的路线而无视它，看准它要撞上的路线可以转身找好它的落点(就是要撞上的地方)，但是如果前方无阻碍它的东西(墙壁之类的)，那么就要小心，因为此时它是不会落地的，还会重新找大家的茬而且它的撞击路线不是绝对的直线。它撞到阻碍物时，如果你在之前找好的它的落点，那么就可以赚那么几秒种了，但有一点要记住，它身体还在动的话不要靠太近，否则触碰到的话一样"飞"起来。

原地甩头和甩尾：这个也不是什么难应付的招式，常出现在它气绝的时候，这时候当然是虐待它的好时机了，就是站在它的肚子下大刀挥舞，以左拔右拔的方法按键，当然第一刀的时候就是重劈了，第一刀极为重要，往往可以左右你在接下来的攻击里不被尾巴甩到的几率，一般来说是在它头部再往前一些，方位的话当然不必太死板，要以时而动。

吐火球：此招分为三个大攻击段，一是原地吐火球攻击、风压火球攻击以及空中火球攻击。原地吐火球时有个征兆，就是嘴上会带有些许火炎，起身慢，无视它的火球过去照着它的脖子给它两、三刀吧，切记不能贪功，三刀就走人。暴哮火球攻击是比较烦人的攻击手段，先暴哮让你动弹不得，接着火龙往后飞的时候一个火球送给你。这招的征兆就是它起身较快(倒地起身攻击常用手段)一般要防这招就要洞察先机，然后用大刀格挡，但体力值不够的话一样"飞"起来。再来就是空中火球攻击，最好应付的一招，而且还外赚对方的HP，只要看到雄火龙欲飞之时便朝它的方向跑去，接近时可以看到它影子，在它的影子下挥刀等候吧，挥刀可以有效的制止它的风压(当然是大刀了)，这时它的火球攻击不到你，还可以砍它几刀。此时分两种情况，其一为可以攻击它4到5刀，它在空中会中3刀，地上最多2刀(在不贪工的前提之下)，其二可以攻击它七刀左右，这是计算它会甩尾的情况。判定它即将攻击时，适时而动，不能着急，它此时最可能的攻击方式就是冲撞，推荐往它的肚子中滚过去。当它在天上的时候，如果之前大家以最快的速度到达它的影子下方，并且此时要缺点什么要干的事，可以弄弄，比如磨刀，以及使用回复药，甚至使用陷阱和炸弹，等等。



空中物理攻击：最令人胆寒的一招，无视距离的超无赖攻击，且攻击力绝强，磨杀大刀锋利度(斩味)超快，并带毒属性，但所幸很好辨认，有充足的时间来准备。此招多为离它较远的时候，它就会发动，如果它起飞时你离它太远就不要过去了，直接用大刀格挡吧，要注意的是体力值必须上在全满时候的一半左右才不会打到气绝，总之最保险的办法就是格挡，其他方法勿用为妙。另外一种有效的方法就是提前站到火龙的正下方，此时可以无视火龙并可以在其落地时给予痛击。

火龙的主要攻击手段解说完毕，接下来就介绍对付它的流程法！灵活的运用闪光弹可以有效的制约它的行动，从而也可以减小自身的伤害。一般任务开始火龙的出现是以三区

为准，前提是你要到达得快，见面时火龙是还未注意到你的，此时选个好位置，然后惊动它，在它发现你时，将转头的那一瞬间把握好它头部停留的位置给它一颗闪光弹(如果未能在此前投出闪光弹，那么它一处于攻击状态闪光弹将无效)。中了闪光弹，此时的它就任你宰割了，但也不是完全不动，一个原地甩头之后就是原地甩尾了，是砍是炸就随阁下高兴了，建议此时先给它个染色球如果要斩前边已经说明方法了，推荐先断其尾，这样在接下来的战斗中会轻松不少，另外提一点就是纯粹的斩，那么10刀就好，多则危险，如果要炸那么就启动吧，也可先炸后砍。在这里随便一提，大炸药桶可放两个，然后用小炸药桶引爆即可。闪光弹最多只能带5颗，如果能每发必中那么后半路程将简单许多，在追求轻松的打法上这将是个好方法。

雄火龙有一个超烦人的习惯，就是喜欢飞，在各区转悠，如果之前放在它身上的染色弹还在固然好，万一失效了或者忘记打上了，那么就只好靠摸索的方法了，在3区飞走后，多出现在10区(第一次的时候)，如果没有去找它的茬，那么它下一个目的地将是9区，接下来便是4区了，如果受伤严重肯定是要回5区睡觉的(或者先去6区休息，但是最后还是要去5区)，如果是小伤，将有可能飞到3区和9区，基本上9区的可能性是最大的，所以应该第一时间跑去9区，但是此区却是最麻烦的区域之一了。9区地方狭小，相对于3、4、5区要难得多，火龙来到这里喝水吃肉是会恢复体力了，千万别让它吃饱喝足了。见面就给它个闪光或者炸弹吧，如果没有闪光弹了，在它喝水的地方对面有个平台，爬上去，等它冲过来，在它甩尾的时候可以尽情的砍它，但要调整好方位，别落下去了，否则就是你痛苦了。在平台上也不是绝对安全，要提防它使用风压加火球。如果它飞到天上实行攻击状态上马上跑到平台最后方，朝它那个方向做格档。10区也不宜战斗，视野严重受到树枝的阻碍，而且还有白猫会来攻击，最好是骚扰一下它便走最好。

跟着就说说火龙受了重伤回去5区睡觉时的讨伐战略吧，5区一共有4只讨厌的蓝速龙和1只白速龙，而且每进出场地就会出现一次，进出消灭个4，5次它们就不会再出现了。在火龙睡着前的一刻都不要打搅它，等它安定后再杀进去。它睡着时趁机把蓝速龙灭完，如果此时还留有陷阱就可以用了，建议设完陷阱后立即去砍它。在此前提下有一个无奈的事，就是火龙清醒之后会用龙吼并进入狂暴化的状态。这样的话有陷阱还好，使它火球攻击失败，但会失去一定时间(斩它的时间)，所以要观察先机，使用格挡。在火龙进入狂暴化状态时，速度大大加快，攻击力大大提升，而且经常用火球三连。如果没什么信心的话还是跑吧，到4区或6区去，喝喝药，磨磨刀，过个半分钟再进去，这时火龙一般睡着了，再去骚扰它，等它醒了再跑，如此反复几次就可以完成任务了。

任务四 喷烟まとう王者

报酬金：3600Z
契约金：600Z
限制时间：50分钟
指定地：火山
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：打败リオレウス
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：本关任务还是打火龙，不过对手是苍火龙，而且地点是在火山，所以在出发前要多带点清凉饮料。苍火龙可比一般火龙要厉害的多，不仅HP多攻击力高，而且除了头脚和肚子外其余地方全都弹刀。除了一般火龙的攻击方式外，它还会冲撞时突然停下来然后吐个火球，或者是从天而降时马上向后飞并往着陆点吐个火球。苍火龙一般在2区、3区、6区和7区活动。2区有红龙和蚊子，红龙可以清光；3区有清不光的大野猪，所以最好不要去这里战斗；6区有草食龙和黑猫，7区有蚊子。2区和6区是战斗的主要地。建议先去2区把红龙消灭干净，然后喝清凉饮料去6区干掉草食龙，接着就是等苍火龙出现了，它出现后就赶快扔一个染色球，好掌握它的动态。

打苍火龙的方法和一般雄火龙一样，不过要注意，当它降落时不要马上去攻击，先看它有什么动作，如果它抬胸并把双翅向后仰说明它要吐火球，这时最好不要靠过去。还有就是它经常飞在岩浆上，这时不能躲到它影子下，要跑得远远的，用格挡来挡它的爪子攻击并躲开火球攻击。把它打成重伤时它会去7区睡觉，这时只有用支给品里的飞刀来弄醒它了，飞刀数量有限，注意不要用光了。

任务五 リオレウス捕获大作战

报酬金：4500Z
契约金：400Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：活捉リオレウス
失败条件：报酬金为0或时间结束或杀死リオレウス

解说：和捉怪鸟的任务一样，要把火龙砍到重伤时才能捕捉。打火龙的方法也和之前一样，当看到它HP不多，也就是腿瘸了时就不要再打了，让它睡觉去。它一般会直接到5区去睡觉，不过也有可能先去6区逛一逛再到5区，乘机要赶快去5区，清光里面的蓝速龙，并在火龙要降落的地方设好陷阱，如果不清楚它的降落地点，那么就随便在哪放好了，接下来就是引诱它冲过来然后掉进陷阱，这时先砍它一两刀，或者直接扔麻醉玉，这得取决于你之前的战况了，麻醉玉扔2～3个就可以了，当看到它的头垂下来就不要再扔了，过一会就会出现任务成功的字样。

任务六 グルメ贵妇人の梦

报酬金：4500Z
契约金：300Z
限制时间：30分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：上交3个飞龙卵
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：看上去很难实际很简单的关。首先去5区清光那里的蓝龙，然后拿了飞龙卵后把它砸了，接着去清光3区2区1区的蓝龙，然后再回5区拿飞龙卵，最后返回就可以了。不过建议先向火龙扔个染色球，然后再去拿蛋，运蛋时注意观察火龙的动向。

任务七 見えざる飞龙、バサルモス

报酬金：2400Z
契约金：300Z
限制时间：50分钟
指定地：火山
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：打败バサルモス
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：本关的敌人是岩龙，岩龙只是铠龙的幼龙，全身都是岩石，只有头脚和肚子可以砍。岩龙只在2区活动，那里有很多爆岩，并有蚊子骚扰。在出发前把补品和砥石，染色球等辅助道具带足，如果防具没有毒无效的技能，那么就多带点解毒草。

岩龙的攻击方式有冲撞，原地甩头和甩尾，吐火球和喷毒。它在冲撞前会俯下身子，张开双翅，准备时间有大概1～2秒，而且冲撞还是沿直线，不像苍火龙那样追尾，绝对好躲，最后还会来个飞扑，并在地上滑行一段距离，这时是不能打它的，不然会被撞飞。可以站在爆岩后，引它来撞，这一爆炸可是会减它不少HP的。

打岩龙最麻烦的是在它冲撞结束后，这时起身有四种可能，一是不转身直接甩尾，要是刚好冲到它尾巴那里可就惨了；二是抬头挺胸，张开双翅，这表示要它要喷毒或吼叫，不过喷毒的可能性比较大，而且是100%中毒，所以推荐穿有毒无效技能的防具，这样可以无视毒气；三是转身并抬头挺胸，这表示它要吐火球，不过火球不是像火龙那样是一直线的，它的距离很近，只要离远的就可以躲开，而且这招多半是在它狂暴化时才用；四是直接转身，这表示它要继续使用冲撞了。



掌握了它的攻击方式后，就可以对症下药。对付冲撞，可以引它去撞爆岩，或在它冲撞的路上放一个大爆弹，然后闪人，三个大爆弹和爆岩全都让它中了可以减它不少的HP了。如果穿了防毒的防具，可以等它冲刺结束后冲到它肚子下去砍，无视毒气。还可以等它转身时算好时机扔个闪光弹，然后去放炸弹或直接砍，但注意，它昏迷时还是会用吼叫或甩尾的。岩龙HP不多，中了爆岩和大爆弹后撑不了多少下，只是要注意那些烦人蚊子的麻痹攻击就可以了。



任务八 沙漠に舞う女王

报酬金：2700Z
契约金：350Z
限制时间：50分钟
指定地：沙漠岩地
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：打败雌火龙リオレイア
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：本关敌人是雌火龙。雌火龙会在1区、3区、4区和10区活动，特别是1区。所以首先要把这些区域的黄龙和草食龙先清理干净，以防它们碍事。在1区打雌火龙特别好，要是HP不多了就回营地去睡觉，根本不用浪费回复药，只要带足砥石就可以。不过这里有蚊子骚扰，要注意它们麻痹属性的攻击，不然中了后又碰上雌火龙用火球三连击，那多半就挂了。

任务九 ジャングルの女王

报酬金：3300Z
契约金：350Z
限制时间：50分钟
指定地：ジャングル
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：打败リオレイア
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：本关要讨伐的敌人是樱火龙，樱火龙除了肚子和头脚外，其余的地方都弹刀，它的招式和一般雌火龙一样，没什么变化。它一般在3区和7区活动，HP不多时就会回6区。3区有大野猪，可以清理干净；7区有黑猫和蚊子；6区有红龙，也可以清理干净。建议先去6区清光红龙，然后去3区清光大野猪后就在那里等樱火龙出现，接着就是屠龙了，方法和打一般雌火龙的一样，只是要注意调整视角并多带解毒药、回复药和砥石等道具。

任务十 激斗！雌火龙リオレイア

报酬金：2700Z
契约金：350Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
クエストLV：★★★★
成功条件：打败リオレイア
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：雌火龙可以说是雄火龙的加强版，招式大同小异，但更具威胁性。从综合方面来说两者的打法比较接近，只要掌握得好，它也不用怕，能打过雄的就打的过雌的。首先就分析它的招式。

冲撞：不再像雄火龙的那么傻了，最直接的判定，附带三次连撞，根本不让你喘息，所以等待落点不再实用，因为它会判定你的位置，这样一来就不妙了，最好是躲过了它的全部冲撞后再进行反击，稳扎稳打比较实在。

火球攻击：在不暴走的情况之下也能发出火球三连击，这时就是攻击它的绝好时机了，对着它的头猛砍吧，还是要记住切勿贪功，在它完成最后一击的话马上撤走。同样，在天空中雌火龙也会用火球，但不常用，没什么威胁性，此时就在它的下方挥刀等候它吧。

御空攻击：此招与雄火龙的空中物理攻击一样霸道，而且尤过之，不但在攻击力上强大，也一样附带毒属性。可以说是空中物理攻击与暴哮火球攻击的结合体，就算能洞悉它将出招的前段，为了保险也只有用格挡来抵御。此招发动的前兆就是雌火龙向后退一步，然后360度翻转，攻击范围巨大，尾巴是使其加大范围的帮凶。但就算把它的尾巴砍下一样也有爪子代劳喂毒。

说起来当大家玩到这里时装备应该好上不少，所以应付起雌火龙来并不难，只要小心点就可以了。

任务十一 雌火龙リオレイアを倒せ！

报酬金：3300Z	特殊条件：无
契约金：350Z	クエストLV：★★★★
限制时间：50分钟	成功条件：打败リオレイア
指定地：沼地	失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：一样是打樱火龙，不过地点换成了沼地。樱火龙会在2区，4区，5区和9区活动。2区和4区有大野猪，可以清干净；9区有大野猪和红龙，5 区有红龙和黄

龙，而且这些龙是清不干净的，所以千万不要在5区打，不然又是中毒又是麻痹的，会挂的很快的。建议去把2区和4区的大野猪干掉，一定要干掉大野猪，不然被撞到了估计就这样挂了的。然后在这里等樱火龙出现，接着就是去屠龙了。最好是在2区打，因为HP不多时可以回营地睡觉，也不用浪费药，只是要多带点砥石并做好防毒工作。

五星任务

任务一 沙漠の水龙



报酬金：3600Z
契约金：400Z
限制时间：50分钟
指定地：沙漠岩地
特殊条件：无
クエストLV：★★★★★
成功条件：打败ガノトトス
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：本关的对手是水龙ガノトトス，它只在5区的寒洞活动，在出发前除了带足平时用的补药和砥石等物品外还要带上音爆弹、保暖药和青蛙(钓りカエル)。来到5区，可以发现水龙一般在水下活动，引它上岸既可以等它在岸边附近游荡并浮上来时扔音爆弹，也可让它注意到自己后等它自己上岸来攻击。水龙的攻击方式分水里和岸上。当水龙在水里时，攻击方式有喷水和飞跃，以喷水为主。喷水有两种：一种是横向大范围的喷水；二是纵向的直线喷水，这种攻击伤害很大。飞跃攻击也有两种：有时它会从岸的这一边飞跃到另一边，攻击伤害不大，但带睡眠效果；还有一种是连续技，当飞跃后马上连上纵向喷水，要是中了飞跃攻击，又碰上是这连续技的话，那就很麻烦了。当水龙在岸上时，会使用甩尾、喷水和身体侧撞，其中以甩尾的攻击力最高，这招会经常出现在与之展开近身攻击时。喷水的攻击力也较高，在使用前会张开双翅并把身体后仰，很容易判断并顺利躲过。最后一种是身体侧撞，这种攻击方式只会向它的右方撞，但身体摆动的幅度很大，要是近身战就比较难躲。

下面来说打法，如果不用弩系武器，那么唯一能攻击到水龙只有等他上岸的时候。引水龙上岸，可以使用音爆弹，或者用青蛙来钓它(青蛙可以在4区的水塘旁边找到)。它上岸后会先游荡一会，这时不要碰到它的身体。水龙站起来后很高，一般躲在它肚子下面打，这样既不会被尾巴甩到，也不用怕喷水，只是当它用身体侧撞时会比较难躲，如果再接上喷水，全中了可是要减不少HP的。甩尾攻击的范围很大，如果不在它肚子下就赶快用格挡。水龙打了一会后还会跑回水里，当它把身子从水里探出来时表示要喷水，用横向喷水时只要离远点就可以躲过；如果是纵向喷水，不要认为跑远就安全，这时只要稍微向旁边走几步即可躲过。另外就是飞跃攻击，使用前它会在某个地方加速来回移动，只要一直注意着它移动就可以轻易躲过。

任务二 ガノトトスを捕まえろ!

报酬金：4500Z
契约金：300Z
限制时间：50分钟
指定地：ジャングル
特殊条件：无
クエストLV：★★★★★
成功条件：成功捕获ガノトトス
失败条件：杀死ガノトトス或报酬金为0或时间结束

解说：本关任务是在密林的7区捕捉水龙。相比前面的任务，今次水龙还算厚道，它经常会主动上岸，而且上岸的地点是在往6区方向的一个角落，并且只在7区活动，这样倒方便我们对其展开进攻。当水龙HP不多时不会有瘸腿的表现，而是上岸后马上回水里，所以打的时候要多观察，不要一个劲地猛砍，不然砍死了就只有重新打一遍。在打的过程中，如果看到它上岸后马上回水里，就可以开始捕捉，这时赶紧去它上岸的落点处设陷阱，然后等它被陷阱困住后扔麻醉弹将其麻醉，大约3个就够了。另外，在这里还要提防蚊子的麻痹攻击和黑猫的偷窃。

任务三 密林の水龙

报酬金：	4000Z
契约金：	500Z
限制时间：	50分钟
指定地：	ジャングル
特殊条件：	无
クエストLV：	★★★★★
成功条件：	打败ガノトトス
失败条件：	报酬金为0或时间结束

解说：本关还是在密林打水龙，不过这次的对手不是一般的水龙，而是翠水龙，无论是攻击力、攻击速度，还是攻击范围都比一般水龙强，打法自然要作相应调整。翠水龙也只在7区活动，它的横向喷水范围是整个7区，只有在岸边才能躲过去，而纵向攻击还是可以用向旁边走几步的办法来躲，其余的打法和对付一般水龙一样，另外要注意的就是周围蚊子的麻痹攻击，如果中了麻痹又中了喷水，生命就会岌岌可危。除此之外，本关还有个很厉害的红龙王在路上碍手碍脚，在1区就有机会碰到，如果怕它碍事的话最好先在这里把它击倒，不然当我们在7区打翠水龙时突然来搅局就麻烦了。



任务四 暗の中の飞龙

报酬金：	3600Z
契约金：	400Z
限制时间：	50分钟
指定地：	ジャングル
特殊条件：	无
クエストLV：	★★★★★
成功条件：	打败フルフル
失败条件：	报酬金为0或时间结束

解说：这关要到寒洞里去打电龙，进洞前要喝保暖药。电龙主要在8区和9区活动，HP不多时会去10区睡觉。而在8区9区和10区都有红龙，可以先清理干净。电龙一般是在洞顶上爬，靠声音来判断猎人所在地，然后会倒挂着吐酸液或扑下来压人。电龙的攻击方式分地上攻击和空中攻击两种。电龙在地上的攻击方式有全身放电、吐电球、甩尾、大扑和嘴咬。全身放电的前兆是全身都带电，但这时靠近它不会被电到，等到它把身子压下来时才会被电到；吐电球的前兆是嘴里带电，把头压下去后再抬起来，有很长的准备时间；当电龙在地上时，如果把身子下压就表示它要大扑或飞到洞顶上；如果离的较近，它会伸嘴来咬。电龙在空中时会倒挂吐酸液或突然扑下来压人。

如果使用近身武器，想攻击电龙只有等它着陆后。当它从洞顶上扑下来后，起身时有很长时间，这时可以上去砍几下。看到它要飞扑的话，可以往两边躲，然后反过来打躺在地上的电龙。而它吐电球是一次吐三个，三个电球沿不同方向，不要以为可以用回避躲掉，最好是看到它吐电球时从旁边跑到它身边去砍它，电球的准备时间很长，一般都可以躲掉，当然不排除先被它一个飞扑吹飞后又中了电球，这样多半就直接挂了。在攻击过程中有时它会全身带电，这时最好是闪开，虽然被电到受的伤不大，但是如果紧接来个电球，也难保全身，所以最好还是躲开。当看到它嘴角带电气时，表示它进入狂暴化状态了，这时它的动作会更迅速，威力也更大，如果没信心还是闪人比较好，可以到洞外补血、磨刀。和火龙一样，当它HP不多时会去睡觉，被弄醒后还会进入狂暴化状态。如果战斗中发现它瘸腿，就表示它的HP已经不多了，不要放它去10区，上去给它致命一击吧！



另外提的一点，如果电龙飞到顶上，先前扔了染色球的话，地图上是不会显示它的具体位置，只显示它所在区域，这时就要靠它的影子来判断其具体位置，可以把视角向上调对着它，这样也好躲开它的空中攻击。只要不离影子太近，就不会被攻击到的。

任务五 フルフルを生け捕りにせよ!

报酬金：4500Z
契约金：300Z
限制时间：50分钟
指定地：沼地
特殊条件：无
クエストLV：★★★★★
成功条件：成功捉住フルフル
失败条件：杀死フルフル或报酬金为0或时间结束

解说：本关要活捉电龙，电龙一开始有很大几率在8区出现。进到8区前先喝保暖药，进入8区后就可以与电龙开战，但要注意周围的蚊子骚扰。当把电龙打至重伤时，它会飞到7区或11区，它飞得很慢，还会一直飞，有时到了7区就飞往11区歇歇脚，这么飞来飞去的，到最后还是会飞回7区睡觉。等它睡着了就可以设陷阱了，醒了掉进陷阱后还是照例给上一刀，然后再扔麻醉弹，大约3个就可以收工。



任务六 铠龙グラビモスの胁威



报酬金：4800Z
契约金：600Z
限制时间：50分钟
指定地：火山
特殊条件：无
クエストLV：★★★★★
成功条件：打败铠龙グラビモス
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：这次要面对的是长大了的岩龙，不过长大后连名字也改了，不叫岩龙叫铠龙，体积更大，攻击力更高，全身都弹刀，只有肚子可以砍，而且战斗地点都在很热的地方，一定要带足清凉饮料。

铠龙的攻击方式有冲撞、放火焰光束炮、喷睡眠气体、甩尾和侧撞。冲撞的前兆和岩龙一样，会把双翅张开，俯下身子，不过它的冲撞不是一直线，有追尾判定，而且冲撞后也是会滑行一段距离，要是被撞上了就要减很多HP。放火焰光束炮应该是它最厉害的招了，攻击力超高，不过在使用前准备时间也较长，它会先把身体后仰，张开双翅，然后把头俯下来放火焰，很容易躲过。当它放完炮时一般会从体内放出高温气体，如果这时上前攻击，还是会被伤到，所以在它放火焰光束炮时最好不要去打它，还是闪到旁边去补血、磨刀比较好。铠龙放睡眠气体的前兆和岩龙一样，抬头挺胸，要注意这次没有转身，如果转身那是要放火焰光束炮。铠龙的尾巴很长，甩尾的范围很大，攻击力也很高，在肚子下是比较安全的，不会被甩到的。但是它有时会用嘴巴来咬，不过更多的是和水龙一样用身体侧撞，而且撞的方向都一样，一般很难躲。战斗中如果中了睡眠气体也不用怕，一般都会被它踩醒，不会减很多HP，但是运气不好的话也有可能是被火焰光束炮或甩尾给弄醒。

铠龙会先在4区出现，并往岩浆里走，如果没有赶上的话只有去5区找了，5区可是有红龙的。建议从1区走到4区，进入前要喝清凉饮料来防暑。看到铠龙后赶紧扔染色球引起它注意，这样它就不会离开4区了。在没有进入狂暴化状态时，它多半用冲撞的，可以放个大爆弹引它来撞，或者等它冲撞后冲上去砍它肚子。有时它会慢吞吞的走着，这是攻击它的最好时候，这时可以冲到它肚子下去砍，在肚子下也不用怕它甩尾，就算中了睡眠气体也不要紧。如果扔闪光玉让它昏迷，它是会经常吼叫并用嘴咬和甩尾的，这时就可以用爆弹来炸它。当它嘴角冒气后表示进入狂暴化状态，这时它会经常放火焰光束炮，可以趁这个机会补血或磨刀。铠龙和岩龙一样，不会出现瘸腿的情况，而且要提防铠龙从岩浆里冲上来。

铠龙的HP不是很多，用爆弹战术可以很快干掉它的。

任务七 胁威！铠龙グラビモス

报酬金：5400Z
契约金：500Z
限制时间：50分钟
指定地：沼地
特殊条件：无
クエストLV：★★★★★
成功条件：打败铠龙グラビモス
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：这次要对付铠龙的强化升级版——黑铠龙，它的攻击力要比铠龙高，而且会经常放火焰光束炮，甚至连续放。黑铠龙通常在2、4、5区活动，其中在5区有黄龙和红龙，要是中麻痹或中毒，接着再中一火焰光束炮，就该自动送营地了，因此不要去5区打，就在2区或4区守着，等黑铠龙出现。打黑铠龙时不建议用大剑，推荐用长枪，因为大剑经常弹刀，用长枪的话可以直接站在它肚子下猛刺。不过黑铠龙在使用两次火焰光束炮后会排高温气体，记得躲远点。黑铠龙的HP和一般铠龙的差不多，用大爆弹G来炸它的话就很轻松了。支给品中的飞刀也可以好好利用，用睡眠刀让黑铠龙睡了后放大爆弹G来炸它；用毒刀让它中毒，来减HP；用麻痹刀让它麻痹，然后就上前去猛刺它脑袋吧。要注意的是，如果使用闪光玉，黑铠龙昏迷时间不长，还会排高温气体，作用不大。如果觉得装备不好，那还是用爆弹战术来搞定它吧。

任务八 危险物、取り扱い注意！

报酬金：4500Z
契约金：300Z
限制时间：50分钟
指定地：火山
特殊条件：无
クエストLV：★★★★★
成功条件：交纳一个火药岩
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：本关采集的难点之一在于乱入的铠龙，它庞大的身躯极有可能让你的收获化作浮云，难点之二是路上遍布的红龙，稍不留神就会被它们偷袭，因此要想顺利过本关，推荐配备"搬运の达人"这项技能，或带有强走药。交纳品火药岩在8区最里处，抱出来后，就要选择一条最佳回营路线。推荐7-5-3-1的路线，因为从7区到6区的路途很长，容易浪费体力，并且6区也是铠龙出没的高几率点，而4区和2区又都有大量红龙把守，没必要自找麻烦。拿到火药岩后，在7区会遇到棘手的红龙，注意控制行走速度和方向来躲避其从背后的攻击，在这里还有可能遇到铠龙，这时要保持镇静，一边注意红速龙的行动，一边引诱铠龙使用冲撞，观察其冲来的方向，迅速绕过它的身体后直接蹦向最近的5区。区域5、3、1都由野猪把守，控制好视角，很容易判断野猪的冲撞方向并作出躲避。从5区到3区可以贴着左边的岩浆沿走，是最小行程。另外，区域5也可能会出现铠龙，并且开始时会离得较近，如果让其使用吼叫，那就前功尽弃，所以应尽量保持距离，让其使用冲撞，然后绕过它的身体后迅速逃到3区。最后，剩下的3区和1区就没有多大难度，胜利就在眼前了！

任务九 一对の巨影

报酬金：9000Z
契约金：1000Z
限制时间：50分钟
指定地：森と丘
特殊条件：无
クエストLV：★★★★★
成功条件：打败雄火龙リオレウス和雌火龙リオレイア
失败条件：报酬金为0或时间结束

解说：一次面对两个Boss，先不要慌张，根据之前与它们分别作战的经验，再巧妙避开两夫妇合流的场合，采取逐个击破的战略，胜利并不难。本关地图上没有其他杂兵，只能见到雌雄火龙的身影，倒省了不少麻烦。火龙时常活动的区域和之前也无多大区别，3区、4区和5区都是较好的攻击区域，视野较好。攻击前先确认火龙夫妇是否同时在一个场景，如果碰到它们合流，就先隐藏好自己，待其中一只离开后再对剩下的一只火龙动手。如果对自己的技术有信心的话，当然可以1VS2试试。击倒一只火龙后，剩下的单挑就轻松多了。最后提一下，本关不仅有着高报酬金，还可以收集珍稀火龙素材，熟练后可以反复来打。

任务十 究极の矿石采掘！？

报酬金：3200Z
契约金：450Z
限制时间：50分钟
指定地：火山
特殊条件：无
クエストLV：★★★★★
成功条件：时间结束前击败两头或两头以上岩龙バサルモス，或领取ネコタクチケット并交纳
失败条件：时间结束时，未击败两头或两头以上岩龙バサルモス，或报酬金为0

解说：本关要对付的是岩龙，出发前不提供支给品，要自己准备好补品、砥石、染色球等辅助道具，如果防具没有毒无效的技能，还要记着多带点解毒草。岩龙虽然笨了点，但毒攻击还是很让人厌烦。岩龙会常在3区出没，任务开始后就前往3区，这里开始有些野猪，可以先全部清理干净，然后等待岩龙出现，与之单挑。岩龙的攻击方式没有变化，拉开距离后它还是会乖乖地冲过来，这时是攻击的好机会，但还是要提醒一下，注意岩龙张开翅膀时使用的毒气攻击和睡眠攻击，如果不幸中毒，解毒草就能派上用场。这场战斗还可以利用地利，场景周围有不少爆岩，可以引诱岩龙冲撞引爆。攻击岩龙一定要注意掌握好时间，如果等下一只岩龙也出现在战场上，形成一对二的尴尬局面就比较麻烦了。击败第一只岩龙后，可以在这里等待下一只岩龙出现。当击败两只后可以选择回营地复命，也可以继续与岩龙搏斗收集材料。

六星任务

任务一 决战！一角龙モノブロス

报酬金：4200z
契约金：800z
限制时间：50分钟
指定地：沙漠岩地
特殊条件：无
任务等级：★★★★★★
成功条件：モノブロスの讨伐
失败条件：报酬金为零或TimeUp



解说：本任务是6星难度的第1个任务，玩家应当首先准备好音爆弹（鸣き袋+爆药，调和成功率75％），武器应当选择带有雷属性的，防具可以考虑龙耐性较高的。当玩家走到10区的时候，一角龙就会出现，它的主要 活动区域是1，4，10三个区域，1，4比较接近营地，对玩家比较有利。至于战斗方法主要是利用“平台战术”，即一角龙在1，10区 时可站在高台上，待其冲撞后产生的硬直时间发动猛攻，一角龙的全身高伤害部位是翅膀和脚部，其中尾部和角都可以破坏，断角之后在报酬里可以拿到“真红之角”，这是制作一角龙装备的必要素材。4区时的战斗相对困难一点，对于其常用潜地攻击，玩家有两种应对方案：一，使用盾或剑档下，防御要点很简单，面向它潜入地面的方向防御即可；二，利用手里准备的音爆弹，有效的使用方法为：当其整个身体潜入地下时扔出音爆弹，这样可以将它轰出地面。

任务二 决战！一角龙モノブロス

报酬金：4800z
契约金：900z
限制时间：50分钟
指定地：沙漠岩地
特殊条件：无
任务等级：★★★★★★
成功条件：白モノブロスの讨伐
失败条件：报酬金为零或TimeUp

解说：当玩家完成6-1后就会追加这个任务，这次面对的是变异的一角龙——白一角龙，但其除了HP和攻击力比前者稍高一点以外，其他方面和前者没什么差别，因此玩家可以继续使用6-1种提出的战斗方法。同时，白一角龙身上剥取的素材也是比较珍贵的，许多后期的强力装备都需要，特别是“白银之角”，玩家可以考虑反复挑战。

任务三 死斗！角龙ディアブロス

报酬金：4200z
契约金：800z
限制时间：50分钟
指定地：沙漠岩地
特殊条件：无
任务等级：★★★★★★
成功条件：双角龙ディアブロスの讨伐
失败条件：报酬金为零或TimeUp

解说：讨伐双角龙，玩家战前的准备和一角龙相仿，注意使用的武器要换为水属性的，防具可以继续沿用。玩家对付它的时候除了"平台战术"继续可行以外就是要特注意其甩尾攻击了，一般来说当其冲刺完毕后，若玩家在其身后不远的地方，它就回使用甩尾攻击，次招攻击判定面积比较大，很容易击中玩家，因此当玩家跑近双角龙后应先采取防御，然后在反击，这 样比较保险。还有就是它的潜地攻击，防御次招时与一角龙有一点不同，需要玩家待其钻地之后向前移动两步，再反身防御，若没有掌握防御方法，以目前的防具来说，只要双角龙处于怒状态，一下掉你1/3的HP是少不了的。最后，双角龙濒死的特征除了瘸腿以外，一直保持愤怒状态也是其一，当你看到这种情况时，说明你离胜利已经不远了。



任务四 一対の巨影

报酬金：10500z
契约金：1300z
限制时间：50分钟
指定地：沼地
特殊条件：无
任务等级：★★★★★★
成功条件：苍火龙リオレウス.樱火龙リオレイアの讨伐
失败条件：报酬金为零或TimeUp

解说：要在50分钟内击破两条火龙可不是容易的事，况且还是苍樱火龙一对。玩家需要做好战前准备，本关推荐武器为大剑ジークムソト，之前可以反复挑战雄火龙做出这把大剑。然后闪光玉(光虫+素材玉，调和成功率75%)是必不可少的，其具体的使用方法为：在火龙转身的时候投出，正好在火龙面对玩家时产生效果，成功后可以使火龙陷入20秒的晕厥时间。至于陷阱，玩家可以根据自己的情况带与否。准备好就可以开始了，先到5区碰苍火龙，用染色球给其做上标记，以免以后浪费时间找寻。苍火龙很喜欢停留在空中进行攻击，玩家可以站到其影子出不停的舞剑，这样不仅不会受其风压的影响，还可以在其落地的时候趁机攻击它几下，但绝不能贪攻，最多两刀就要回避；至于樱火龙则好打一点，它经常会喷火，可以绕到其身旁进行攻击。苍，樱的高伤害部位在头和脚，除了这两处，身体的其它部位都会弹刀，因此玩家应集中攻击高伤害部位。最后，一定要避免在同一区域与两条火龙开战。

任务五 4本の角

报酬金：9900z
契约金：1240z
限制时间：50分钟
指定地：沙漠岩地
特殊条件：无
任务等级：★★★★★★
成功条件：ディアブロス2头の讨伐
失败条件：报酬金为零或TimeUp

解说：到目前为止比较棘手的任务，什么音爆弹，大回复药，避暑药之类的要带全，调和的素材也要拿好，再带上几个千里眼の药。任务开始后，先奔向10区，一般会有一只在那里，有了这么多次讨伐经验，拿下这只应该没有什么问题的，在干掉第一只后马上服用千里眼の药观察第二只的所处区域，一般来说在2，7两个区域之一，一定要记得服用避暑药后再进入，在这两区会有一些黄跳龙之类的杂兵，需先清理干净。若玩家不幸遇到两只双角龙同时出现在7区的情况应该及时回避，待其中一只离开后再战不迟。总的来说，本关的难度真的不低，需小心应付。最后，若玩家在途中打断了双角龙的角，有很低的几率在报酬里拿到珍惜素材"上质なるじれた角"。

任务六 巨大龙の侵攻



报酬金：	8100z
契约金：	1200z
限制时间：	50分钟
指定地：	砦
特殊条件：	无
任务等级：	★★★★★★
成功条件：	ラオシャンロンを砦から守れ
失败条件：	砦の崩坏，报酬金为零或TimeUp

解说：本次玩家面对的是庞然大物--老山龙，但一定不能因为它的威慑力而产生畏惧心理，其实当你玩过以后，你会发现它真的很简单。玩家做这任务时最好装备产生"风压(大)"无效的特技，通过双角龙和白一角龙的混装就可以实现，武器用枪或大剑，带龙属性的最佳。由于老山龙是顺着1-5区域的路线前进的，而近身武器在1区无法攻击到它，因此在看完开场动画后就要跑到2区进行迎击。在其探出头后就要对头部进行打击，打断它的角可以在过关后增加报酬，其后要冲到它巨大的身躯下对腹部进行猛攻，由于有"风压(大)无效"，就不用担心其移动会给你带来的硬直时间。老山龙在2或4区的时候可以通过高处的吊桥跳到它背上进行3次素材采集。要守卫的城墙在5区，有100的耐久度，老山龙每撞击一次减10，玩家要密切注意。另外，城墙上的(击龙枪)在老山龙靠近城墙时使用可以对其造成极大的伤害，可惜只能用一次。杀死老山龙后，可以在其前.后和头部共进行9次剥取，其中有5%的几率拿到"老山龙の爪"，用它和力之护符、守之护符调和可以得到力之爪、守之爪，对以后难度更高的集会所任务会很有帮助。

任务七 天と地の怒り

报酬金：	18000z
契约金：	3000z
限制时间：	50分钟
指定地：	大斗技场
特殊条件：	无
任务等级：	★★★★★★
成功条件：	银火龙リオレウス.金火龙リオレイアの讨伐
失败条件：	报酬金为零或TimeUp

解说：最BT的一个任务，在斗技场里要面对金和银这两只火龙，这还是小事，最要命的是你从头到尾都必须和这两个家伙呆在一起，别指望其中一只会离开，拿难度形容的话，之前的"4本の角"只能算得上是试练。此战前需做大量准备，道具方面闪光玉就不说了，汉方药、いにしえの秘药(活力剂+ケルビの角，调和成功率55%)必不可少，由于进了斗技场就跑不出来，"モドリ玉"也可以带一个已备不时之需。武器首选大剑中的"斩破刀"，防具就看着防高的穿吧。任务开始后，从支给箱里拿麻痹和睡眠飞刀各5个，一定要使用在同一只龙身上。由于银火龙经常飞，所以首先集中攻击金火龙，打法和雌火龙一样，而银火龙常常会在空中使用俯冲攻击，中此招不仅扣大量HP，还会附加气绝和中毒，这就要求玩家在攻击金火龙的同时要留心银火龙动向。闪光玉的使用基本思想是使一只龙旋晕，趁机攻击另一只，当某只龙发怒后应该停止攻击，四处躲避挨过这段时间，不然可能会死得很难看。若不幸死亡后，应使用"いにしえの秘药"将HP和耐力槽提至MAX后继续投入战斗。本关是对玩家进行各方面的考验，除了拥有熟练的控制技术外，运气也是一个很重要的因素。通过本任务后，与村长对话他会赠与你一枚"天地の霸纹"，用其可以生产出单几机模式下最强的片手剑"煌龙剑"。

任务八 幻兽、キリン现る

报酬金：	4800z
契约金：	800z
限制时间：	50分钟
指定地：	ジャングル
特殊条件：	无
任务等级：	★★★★★★
成功条件：	キリンの讨伐
失败条件：	报酬金为零或TimeUp

解说：本任务是在6星难度中随机出现的，要求大家讨伐幻兽麒麟，由于近身攻击麒麟危险系数比较大，所以本关推荐用轻弩，最好此轻弩能使用LV2的扩散弹，实在做不出至少你用的弩要对应LV1和LV2的散弹，麒麟对水弱，散弹具有水属性。防具方面，电龙装是首选。当玩家走到6区 时，麒麟就会出现，由于其不会离开本区，只需先



将蓝跳龙清干净后就可以安心和麒麟交战了。最好的攻击时机便是其放电的时候，散弹可以站远一点开枪以免被电到，用扩散弹近点也无所谓，因为巨大的后座力也可以使你不会被电。只要玩家注意RELORD的时机，很简单的，基本上20发扩散弹或60发散弹就KO了。剥取麒麟的素材可以做麒麟装，武器方面"召雷剑(麒麟)"和"雷枪(イカズチ)"也是非常推荐的。

调和炼金表

调和与炼金术是《MHP》世界里的重要部分，以下就给大家列出已经试验出的调和与炼金表。

编号	成品	素材1	素材2	成功几率(%)	调和数
1	回复药	药草	アオキノコ	95	1
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90	1
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90	1
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75	1
5	解毒剂	げどく草	アオキノコ	95	1
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90	1
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65	1
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55	1
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	75	1
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75	1
11	强走药	增强剂	生焼け肉	75	1
12	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65	1
13	鬼人药	增强剂	怪力の种	65	1
14	鬼人药グレート	鬼人药	ルビノエキス	55	1
15	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75	1
16	硬化药	增强剂	忍耐の种	65	1
17	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55	1
18	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75	1
19	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	90	1
20	クーラードリンク	冰结晶	にが虫	90	1
21	特选キノコキムチ	ドウガラシ	特产キノコ	75	1
22	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90	1
23	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90	1
24	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90	1
25	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95	1
26	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75	1
27	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75	1
28	闪光玉	素材玉	光虫	75	1
29	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75	1
30	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95	1
31	爆药	火药草	ニトロダケ	95	1
32	小タル爆弹	小タル	火药草	90	1
33	小タル爆弹G	モンスターの浓汁	小タル爆弹	90	1
34	大タル爆弹	爆药	大タル	75	1
35	大タル爆弹G	モンスターの浓汁	大タル爆弹	75	1
36	音爆弹	爆药	鸣き袋	75	1

编号	成品	素材1	素材2	成功几率(%)	调和数
37	ネット	クモの巣	ツタの叶	90	1
38	落とし穴	ネット	トラップツール	65	1
39	マグダンゴ	钓りミミズ	ヤマイモムシ	95	1
40	アロダンゴ	钓りバッタ	カクバッタ	95	1
41	黄金ダンゴ	钓りホタル	ツチハチノコ	90	1
42	ボロポッケル	石ころ	棒状の骨	95	1
43	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	75	1
44	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	95	1
45	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95	1
46	虫あみ	ネット	龙骨【小】	75	1
47	虫あみグレート	ネット	龙骨【中】	95	1
48	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75	1
49	生命の粉	不死虫	龙の牙	90	1
50	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65	1
51	回复笛	生命の粉尘	角笛	65	1
52	解毒笛	角笛	抗菌石	65	1
53	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55	1
54	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55	1
55	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	95	1
56	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	95	1
57	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90	1
58	力の爪	力の护符	老山龙の爪	75	1
59	守りの爪	守りの护符	老山龙の爪	75	1
60	LV2通常弹	カラの实	ハリの实	90	2～4
61	LV3通常弹	カラの实	はじけイワシ	95	2～4
62	LV1贯通弹	カラの实	ランポスの牙	90	1～3
63	LV2贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75	1～3
64	LV3贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ	75	1～2
65	LV1散弹	カラの实	はじけクルミ	90	1～3
66	LV2散弹	カラの实	龙の牙	75	1～3
67	LV3散弹	カラ骨【小】	龙の牙	75	1～3
68	LV1彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90	1
69	LV2彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ	90	1
70	LV3彻甲榴弹	カラ骨【大】	ハレツアロワナ	95	1
71	LV1扩散弹	カラの实	カクサンの实	90	1
72	LV2扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪	75	1
73	LV3扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン	95	1
74	火炎弹	カラの实	火药草	90	1
75	水冷弹	カラの实	キレアジ	75	1～3
76	电击弹	カラの实	光虫	75	2～4
77	灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实	75	1
78	LV1回复弹	カラの实	药草	90	1
79	LV2回复弹	回复药	カラの实	90	1
80	LV1毒弹	カラの实	毒テングダケ	90	1

编号	成品	素材1	素材2	成功几率(%)	调和数
81	LV2毒弹	カラ骨【小】	イーオスの毒牙	75	1
82	LV1麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90	1
83	LV2麻痹弹	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痹牙	90	1
84	LV1睡眠弹	カラの实	メムリ草	90	1
85	LV2睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼	75	1
86	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90	1
87	鬼人弹	カラの实	怪力の种	75	1
88	硬化弹	カラの实	忍耐の种	75	1
89	圆盘石	圆盘石	フエールピッケル	90	5
90	铁矿石	铁矿石	フエールピッケル	90	5
91	大地の结晶	大地の结晶	フエールピッケル	90	3
92	マカライト矿石	マカライト矿石	フエールピッケル	90	3
93	ドラグライト矿石	ドラグライト矿石	フエールピッケル	90	3
94	不明	不明	不明	不明	不明
95	ユニオン矿石	ユニオン矿石	フエールピッケル	90	2
96	红莲石	红莲石	フエールピッケル	90	2
97	不明	不明	不明	不明	不明
98	ライトクリスタル	ライトクリスタル	フエールピッケル	90	2
99	ノヴァクリスタル	ノヴァクリスタル	フエールピッケル	90	2
100	不明	不明	不明	不明	不明
101	上龙骨	上龙骨	フエールピッケル	90	3
102	不明	不明	不明	不明	不明
103	王族カナブン	王族カナブン	フエールピッケル	90	3
104	不明	不明	不明	不明	不明
105	ハチミツ	钓りホタル	特产キノコ	90	1
106	药草	ネンチャク草	虫の死骸	95	1
107	火药草	もえないゴミ	トウガラシ	90	1
108	アオキノコ	げどく草	毒テングダケ	90	1
109	生肉	コゲ肉	モンスターのフン	95	1
110	大タル	ツタの叶	龙骨【中】	65	1
111	小タル	ネンチャク草	龙骨【小】	75	1
112	砥石	圆盘石	龙骨【小】	90	1
113	カラの实	カラの实	铁矿石	75	5
114	ハリの实	ハリの实	大地の结晶	75	5
115	サシミウオ	げどく草	眠鱼	75	1
116	生焼け肉	ランポスの皮	雷光虫	90	1
117	鸣き袋	角笛	钓りカエル	75	1
118	モンスターの体液	冰结晶	睡眠袋	55	1
119	千里眼の药	サボテンの花	雷光虫	75	1
120	狂走エキス	鱼龙のキモ	龙杀しの实	65	1
121	怪力の种	カクサンの实	怪鸟の鳞	65	1
122	忍耐の种	ハリの实	ドスランポスの爪	65	1
123	はじけイワシ	サシミウオ	トウガラシ	75	1
124	モンスターの浓汁	モンスターの体液	にが虫	55	1

武器进化路线表



剑

- アイアンソード
  - アイアンソード改
    - バスターソード
      - バスターソード改
        - バスターブレイド
          - ディフェンダー
            - センチネル
              - ハルバード
                - エクスキューション
                  - ダークトーメント
                    - 镰威太刀
                  - 执行人的大斧
                - ジャッジメント
              - バルバロイブレイド
          - ブレイズブレイド
            - ブレイズブレイド改
              - アッパーブレイズ
                - アッパーブレイズ改
              - タクティクス
                - ストラテジー
          - ？？？？
    - 铁刀（楔）
      - 铁刀（神乐）
        - 斩破刀
          - 斩破刀改
            - 鬼斩破

- フィンブレイド
  - 水剑ガノトトス
    - 水刃剑ガノトトス
  - 苍剑ガノトトス
    - 苍刃剑ガノトトス

- 召雷剑（麒麟）
  - 召雷剑（麒麟王）

- 骨
  - 大骨

- レイトウマグロ
  - レイトウ本マグロ

- ソルオブキャット
  - カースオブキャット

- 骨刀（狼牙）
  - 黑刀（零ノ型）
    - 黑刀（贰ノ型）
  - 骨刀（鲛牙）
    - 骨刀（龙牙）
      - 天下无双刀
        - 天上天下无双刀
        - ？？？？
    - 龙刀（焰）
      - 龙刀（红莲）
        - 龙刀（火焰）
        - 龙刀（胧火）

- ボーンブレイド
  - ボーンブレイド改
    - アギト
      - アギト改
        - リュウノアギト
          - ゴーレムブレイド
            - オベリオン
              - カイザーベース
                - ペイルカイザー
            - ジークムント
              - ジークムントG
            - ヴァルキリーブレイド
              - ジークリンデ
                - ジークリンデG
              - ティタルニア
                - ブラッシュデイム
          - レッドウィング
            - 炎剑リオレウス
              - 煌剑リオレウス
              - 焰剑リオレウス
          - 真·龙ノ颚
    - 蛇剑（蛇蝎）
      - 蛇剑（大蛇）
        - 蛇剑（苍牙）
      - 蛇剑（银牙）
        - 蛇剑（黄金牙）

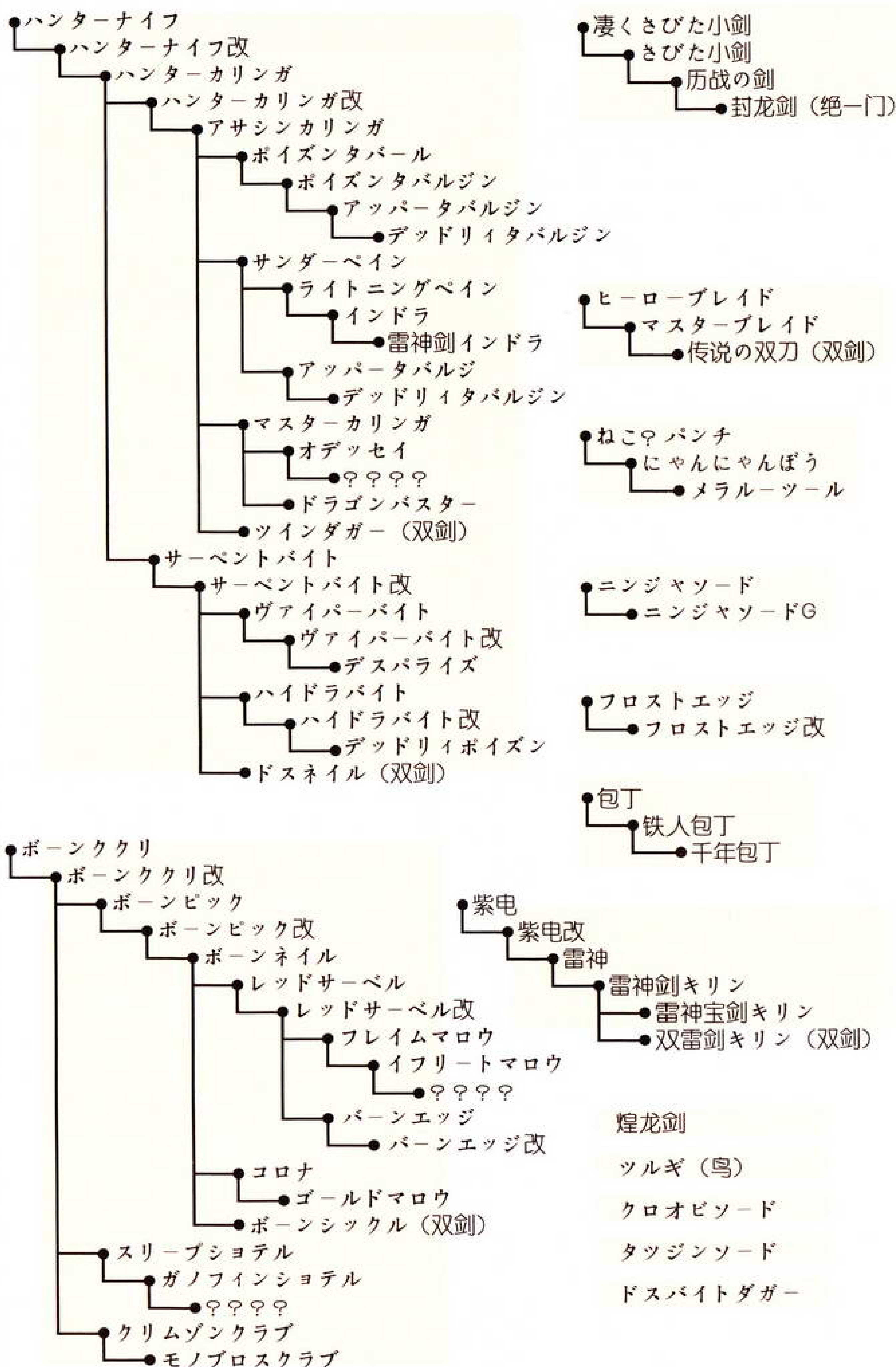
- セイリュウトウ（鸟）

- ドラゴンキラー
  - ドラゴンマサクウル
    - 封龙剑（灭一门）
      - 封龙剑（超灭一门）

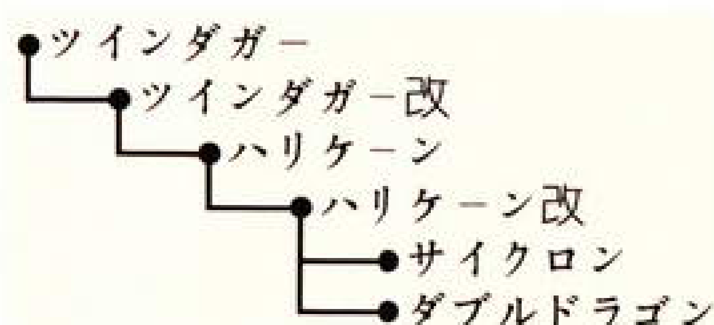
- 凄くさびた大剑
  - さびた大剑
    - 历战の大剑
      - エンシェントプレート

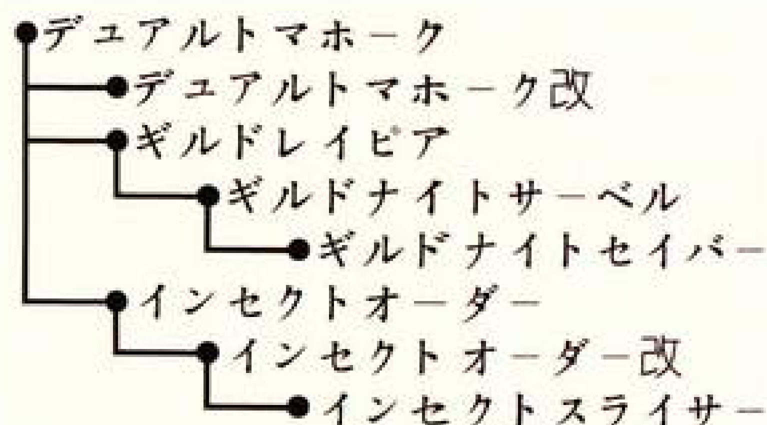
- 凄く风化した大剑
  - 风化した大剑
    - いにしえの大剑
      - エピタフプレート

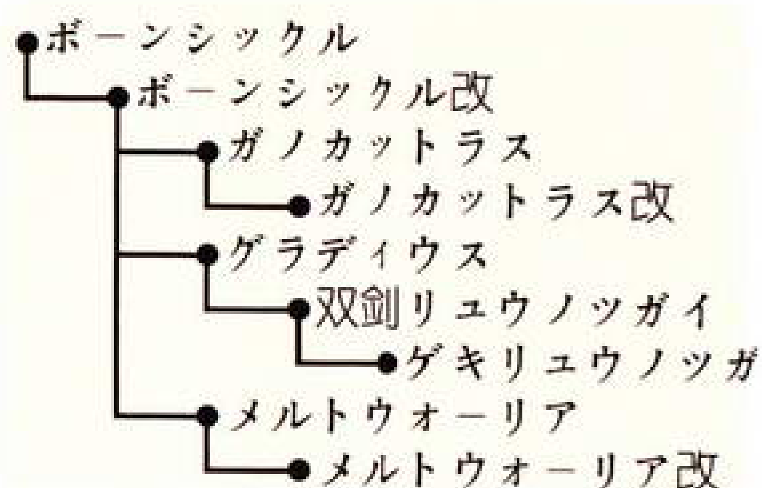
片手剑

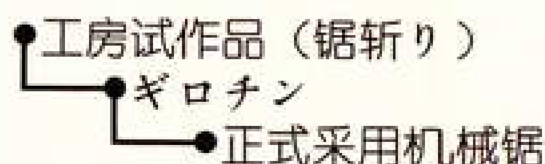

ハンターナイフ
ハンターナイフ改
ハンターカリンガ
ハンターカリンガ改
アサシンカリンガ
ポイズンタバール
ポイズンタバルジン
アッパータバルジン
デッドリィタバルジン
サンダーペイン
ライトニングペイン
インドラ
雷神剑インドラ
アッパータバルジ
デッドリィタバルジン
マスターカリンガ
オデッセイ
？？？？
ドラゴンバスター
ツインダガー（双剑）
サーペントバイト
サーペントバイト改
ヴァイパーバイト
ヴァイパーバイト改
デスパライズ
ハイドラバイト
ハイドラバイト改
デッドリィポイズン
ドスネイル（双剑）
凄くさびた小剑
さびた小剑
历战の剑
封龙剑（绝一门）
ヒーローブレイド
マスターブレイド
传说の双刀（双剑）
ねこ？パンチ
にゃんにゃんぼう
メラルーツール
ニンジャソード
ニンジャソードG
フロストエッジ
フロストエッジ改
包丁
铁人包丁
千年包丁
ボーンククリ
ボーンククリ改
ボーンピック
ボーンピック改
ボーンネイル
レッドサーベル
レッドサーベル改
フレイムマロウ
イフリートマロウ
？？？？
バーンエッジ
バーンエッジ改
コロナ
ゴールドマロウ
ボーンシックル（双剑）
スリープショテル
ガノフィンショテル
？？？？
クリムゾンクラブ
モノブロスクラブ
紫电
紫电改
雷神
雷神剑キリン
雷神宝剑キリン
双雷剑キリン（双剑）
煌龙剑
ツルギ（鸟）
クロオビソード
タツジンソード
ドスバイトダガー

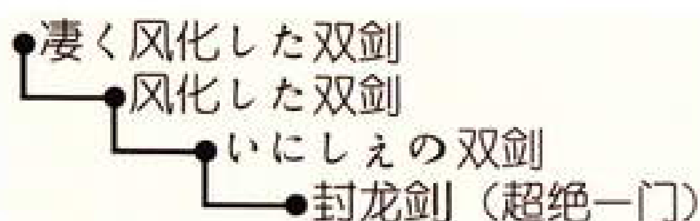
双手剑

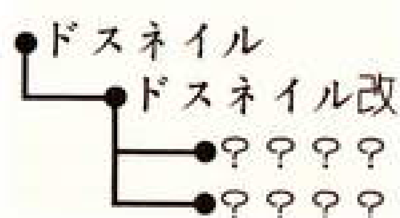

ツインダガー
ツインダガー改
ハリケーン
ハリケーン改
サイクロン
ダブルドラゴン

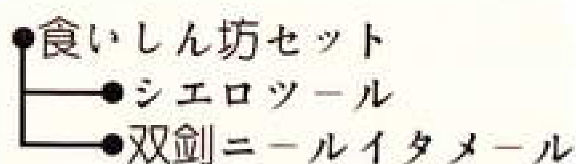

デュアルトマホーク
デュアルトマホーク改
ギルドレイピア
ギルドナイトサーベル
ギルドナイトセイバー
インセクトオーダー
インセクトオーダー改
インセクトスライサー


ボーンシックル
ボーンシックル改
ガノカットラス
ガノカットラス改
グラディウス
双剑リュウノツガイ
ゲキリュウノツガ
メルトウォーリア
メルトウォーリア改


工房试作品（锯斩り）
ギロチン
正式采用机械锯

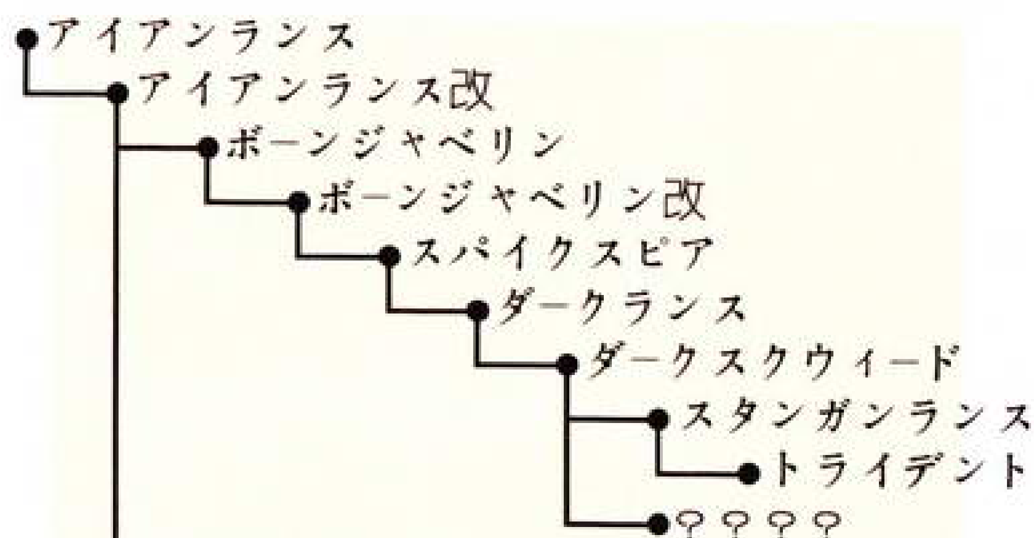

凄く风化した双剑
风化した双剑
いにしえの双剑
封龙剑（超绝一门）

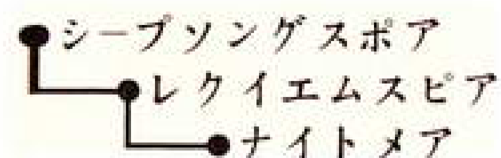

ドスネイル
ドスネイル改
？？？？
？？？？

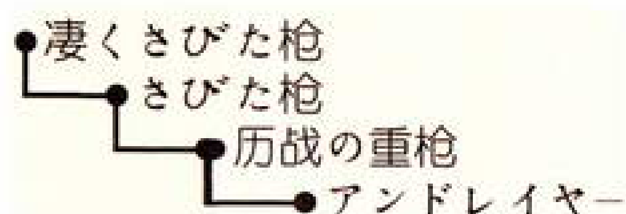

食いしん坊セット
シエロツール
双剑ニールイタメール

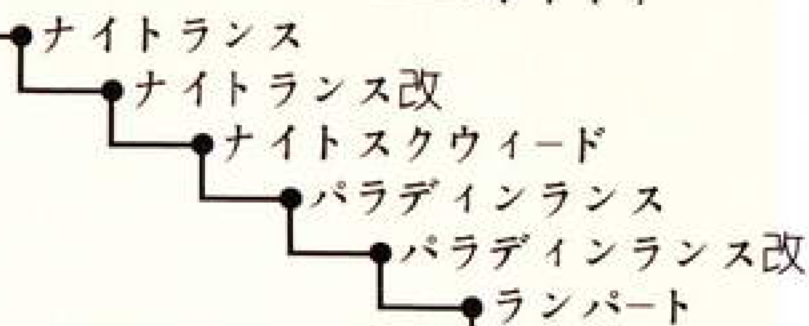
双雷剑キリン

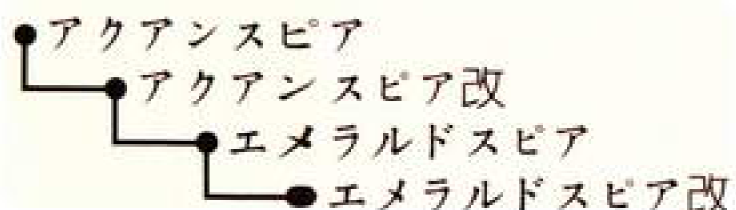
枪

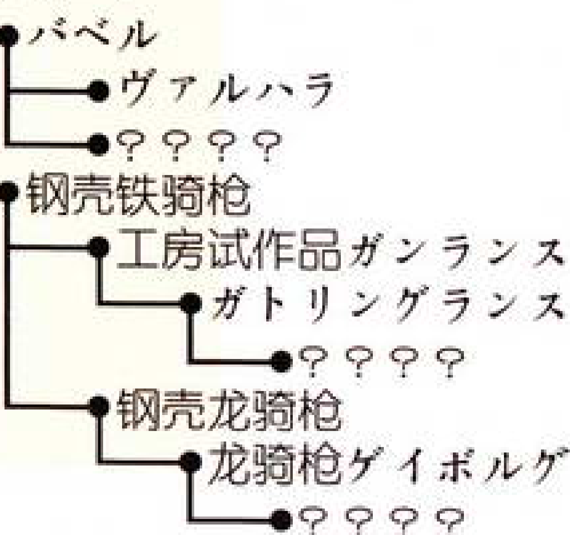

アイアンランス
アイアンランス改
ボーンジャベリン
ボーンジャベリン改
スパイクスピア
ダークランス
ダークスクウィード
スタンガンランス
トライデント
？？？？


シーブソングスポア
レクイエムスピア
ナイトメア

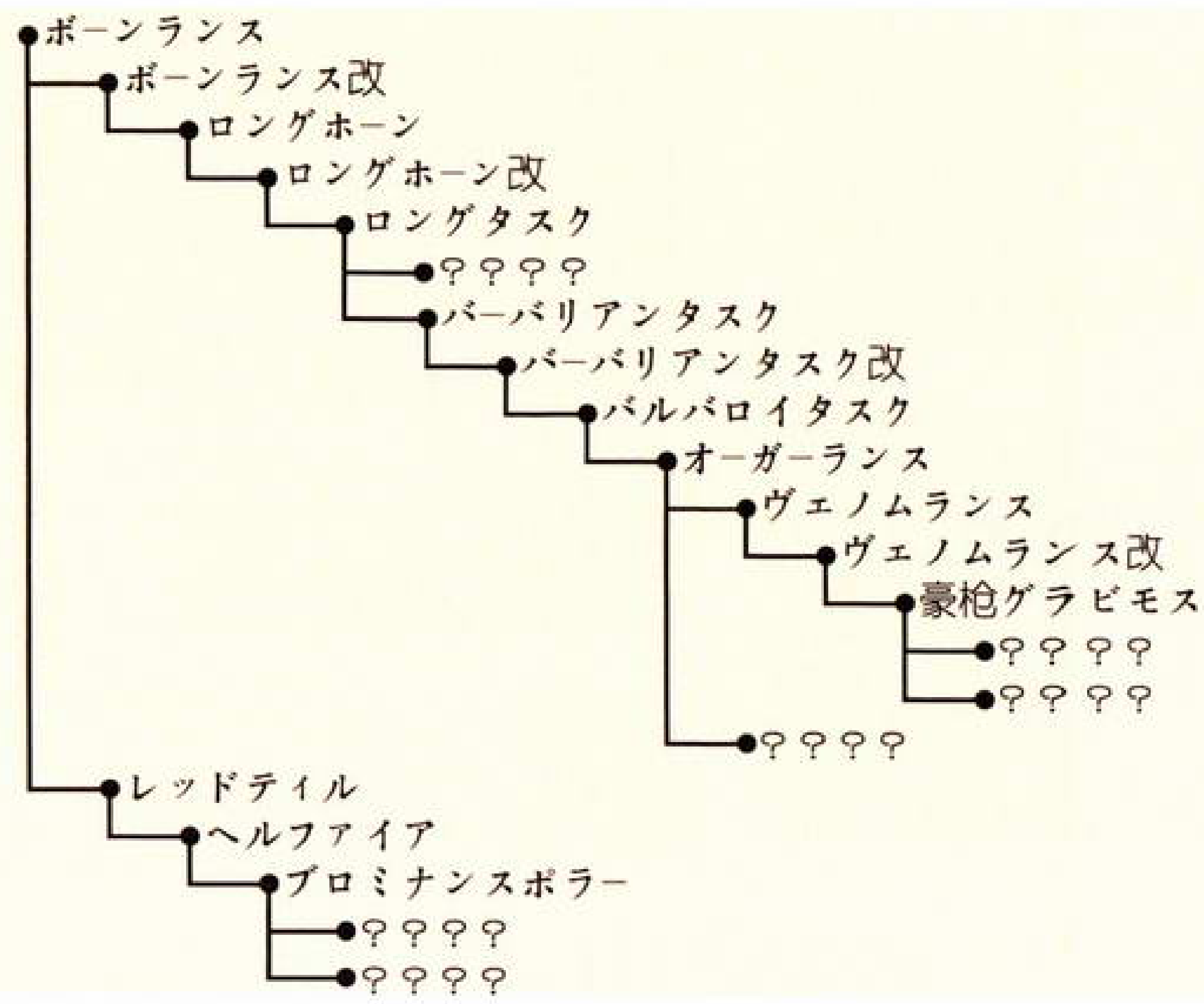

凄くさびた枪
さびた枪
历战の重枪
アンドレイヤー


ナイトランス
ナイトランス改
ナイトスクウィード
パラディンランス
パラディンランス改
ランパート
バベル
ヴァルハラ
？？？？


アクアンスピア
アクアンスピア改
エメラルドスピア
エメラルドスピア改


钢壳铁骑枪
工房试作品ガンランス
ガトリングランス
？？？？
钢壳龙骑枪
龙骑枪ゲイボルグ
？？？？

枪



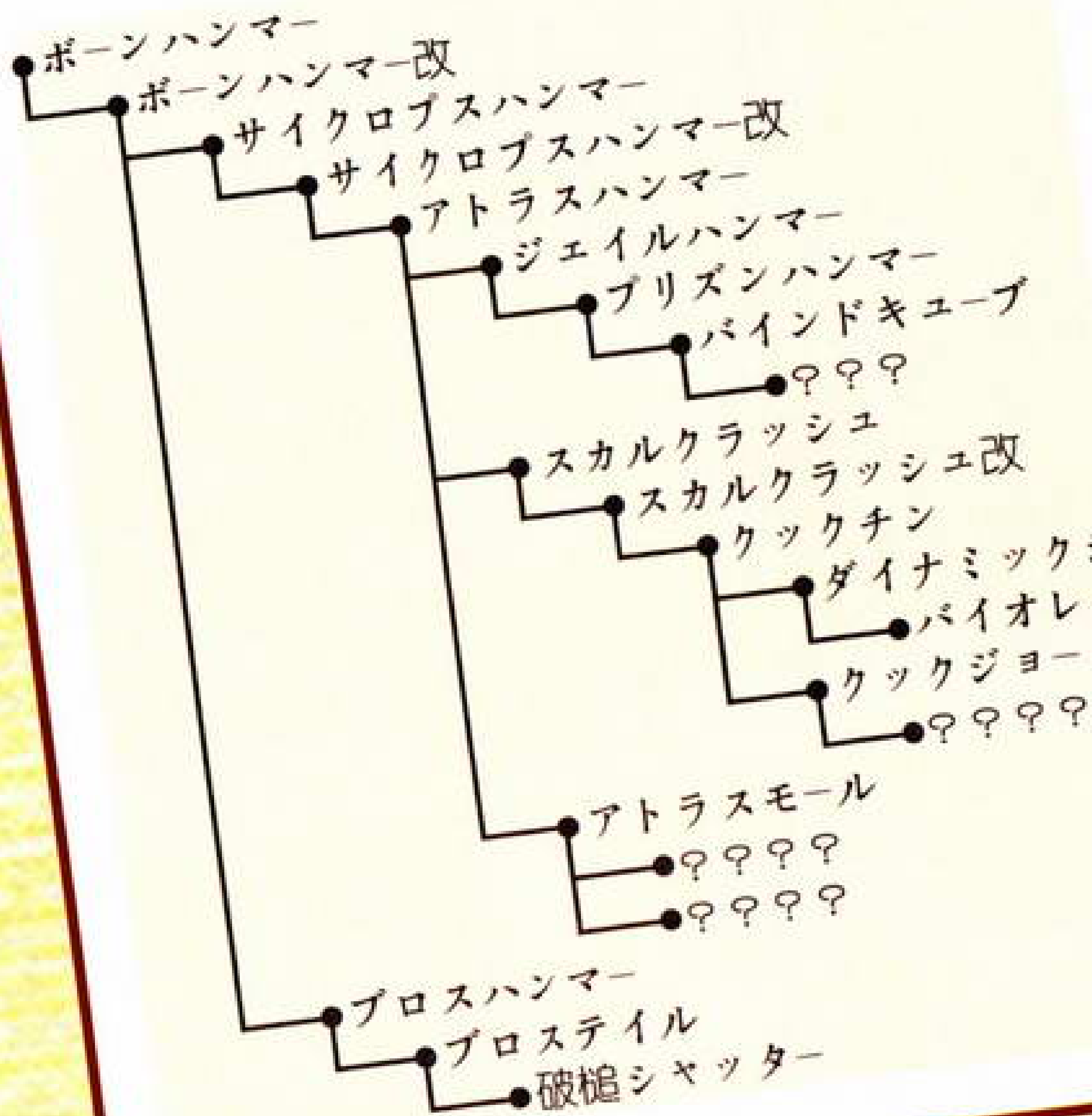
锤

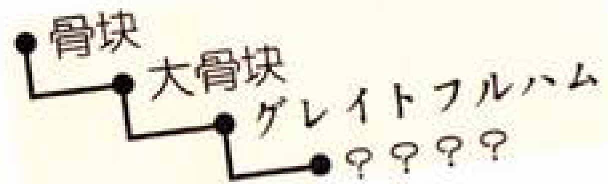
- アイアンハンマー
  - アイアンハンマー改
    - スパイクハンマー
      - スパイクハンマー改
        - シェルハンマー
          - グラビィトンハンマー
            - 溶解槌
              - ？？？？
              - ？？？？
    - ボーンアクス
      - ブロードボーンアクス
        - ？？？？
    - ウォーハンマー
      - ウォーハンマー改
        - ウォーメイス
          - アイアンストライク
            - アイアンストライク改
              - アイアンインパクト
                - アイアンインパクト改
                  - アンヴィルハンマー
                    - アースシェイカー
                      - ？？？？
                    - 鬼铁
                      - ？？？？
                    - 工房试作品ガンハンマ
                      - デッドリボルバー
                        - ？？？？
                  - ？？？？

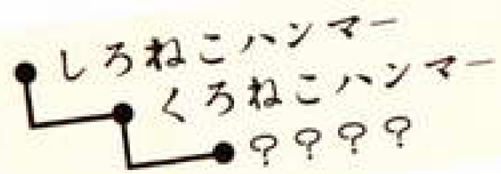
- クリスタルロック
  - クリスタルノヴァ
    - グレートノヴァ
      - ？？？？
    - ギガントハンマー
      - タイタンハンマー
        - ？？？？
        - ？？？？

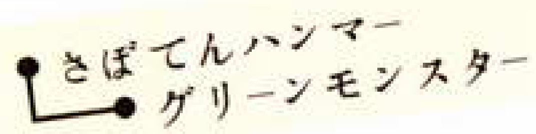
- ロブスタンプ
  - ロブスタンプ改
    - ？？？？

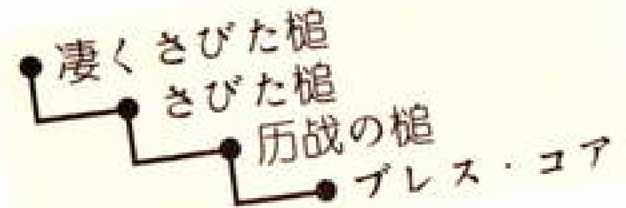
锤


ボーンハンマー
ボーンハンマー改
サイクロプスハンマー
サイクロプスハンマー改
アトラスハンマー
ジェイルハンマー
プリズンハンマー
バインドキューブ
？？？
スカルクラッシュ
スカルクラッシュ改
クックチン
ダイナミックジョー
バイオレンスジョー
クックジョー
？？？？
アトラスモール
？？？？
？？？？
ブロスハンマー
ブロステイル
破槌シャッター


骨块
大骨块
グレイトフルハム
？？？？


しろねこハンマー
くろねこハンマー
？？？？


さぼてんハンマー
グリーンモンスター


凄くさびた槌
さびた槌
历战の槌
ブレス・コア

ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊

文 PMGBA-triton 编 LIKY

GBA	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队
	◆Nintendo◆RPG◆2005年11月17日◆日版
	◆1～2人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
	◆对应GBA专用通信对战线
	ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队



《口袋妖怪不可思议的迷宫》宠物捕捉之邪道修改

《口袋妖怪迷宫》的发布让广大口袋玩家眼前一亮，一个崭新的游戏系统出现在大家面前。不同于以往玩家带着宠物去旅行，这次玩家们自己将扮演宠物，在口袋妖怪的世界里冒险。如何获取更多的伙伴成为了游戏的一个重要组成部分。为了让大家了解其中的奥秘，本文将完全剖析整个游戏的宠物捕捉过程。



如大家所知，《口袋妖怪迷宫》使用了和《特鲁尼克3》相似的同伴系统，击败对手后随机加入。既然提到随机，就不能不提游戏中的随机系统——乱数的生成。我们看看下图中的代码：

```
08083BB4 4A03 ldr r2,[08083BC4] (=0203ACC4h)
08083BB6 6811 ldr r1,[r2,0h]
08083BB8 4803 ldr r0,[08083BC8] (=5D588B65h)
08083BBA 4348 mul r0,r1
08083BBC 3001 add r0,1h
08083BBE 6010 str r0,[r2,0h] (0203ACC4h)
08083BC0>0C00 lsr r0,r0,10h
08083BC2 4770 bx lr
```

这个就是游戏中计算乱数的方法。说起来很简单，首先读取内存中地址为：0203ACC4开始的4字节数据，这里的数据就是游戏的乱数了。然后将该数值乘以32位16进制数：5D588B65，所得结果加1后，重新存入地址0203ACC4中，为下次调用做准备。这样整个过程就完成了。而本次调用需要的数值，将保留在寄存器r0中，在之后的运行中对它进行处理。

游戏中的这段代码每次行动都要执行。因为游戏是回合制的，所以任何一方移动、攻击等操作，该代码要连续执行5遍，即：每次基本动作要消耗5个乱数。之后如果有其他动作，将另外计算。所以当我们攻击对手时，会消耗5个乱数。此时如果对手倒下，紧接着的一个乱数就是判断对手是否加入我方的了。

说完了随机系统，下面就该分析我们的宠

物了。下图展示的就是宠物在游戏rom中的数据：

```
00355250h: 20 00 00 00 03 00 03 00 19 FC 2D 01 03 00 00 00
00355260h: E0 E5 35 08 D8 E5 35 08 02 01 00 00 01 00 00 00
00355270h: FF 1F 00 02 00 04 09 46 00 01 00 64 01 08 12 00
00355280h: 18 00 00 00 03 00 03 00 00 00 00 00 99 00 1A 00
00355290h: 0A 0A 18 01 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 04 00
003552a0h: 75 00 19 01 04 00 00 00 CC E5 35 08 C4 E5 35 08
003552b0h: 00 01 00 00 01 00 00 00 00 00 00 02 00 04 09 46
```

蓝色区域是一只宠物的完整数据，共72字节。其中对我们有用的数据就是打上红线的那些。开始的2个4字节分别是该宠物名字和性格所在位置的指针，在游戏中，该地址储存的就是宠物名字及性格的日文JIS码。接着的1字节是宠物的体形，有1、2、4这3种，也就是游戏中我们看到的星数。接着5个1字节的数值是宠物LV1时的基本能力值，依次是HP、攻击、特攻、防御、特防。然后，2个1字节分别是宠物的编号和序号。这2个数值开始是相同的，到安龙之后就发生变化了。安龙编号是201，前者不变。但28只安龙序号依次递增。这个是为以后游戏寻址方便而设的。最后1字节就是本文的主角了——宠物的捕捉值。它的数值直接决定了我们能否捕捉该宠物以及捕捉的成功率大小。

做了这么多准备，我们开始看看当击倒对手后，游戏究竟做了什么：

首先当然是攻击后乱数生成，还记得在哪里吧。对，r0里。之后游戏执行指令：lsr r0，r0，10h，将r0的数值高16位取出，之后跳转到下面的指令：

```
08083BD4>4903 ldr r1,[08083BE4] (=0000FFFFh)
08083BD6 4008 and r0,r1
08083BD8 4360 mul r0,r4
08083BDA 1400 asr r0,r0,10h
08083BDC 4008 and r0,r1
08083BDE BC10 pop r4
08083BE0 BC02 pop r1
08083BE2 4708 bx r1
```

前2行指令是对r0做检查，保证其数值是16位数。接着乘以r4的值，这个值固定是1000。完成后仍然只取其中的高16位。完成这些操作后，那个32位的乱数就会变成一个不超过999的16位乱数。跳转后执行下列指令：

```
0806F2F2 1C07 mov r7,r0
0806F2F4>2102 mov r1,2h
0806F2F6 5E60 ldsh r0,[r4,r1]
0806F2F8 F01E bl 0808D780
0806F2FC 0400 lsl r0,r0,10h
0806F2FE 1404 asr r4,r0,10h
0806F300 4812 ldr r0,[0806F34C] (=FFFFFC19h)
0806F302 4284 cmp r4,r0
0806F304 D100 bne 0806F308
0806F306 E07D b 0806F404
```

首先把刚才生成的16位的乱数保存到r7，之后将地址r4＋r1的值送进r0。这个数就是开始我们说的为游戏寻址而设置的宠物序号。接下来执行的是一系列寻址工作，为的就是把刚才提到的宠物的捕捉值存入r4里。跳转回来后，会对r4的数值进行一次检查，如果等于十六进制的FFFFFC19，即十进制的－999，将结束整个捕捉过程，进入指令地址0806F404。这个－999的捕捉值在游戏中共计135个，包括了大部分最终进化型宠物和一些特殊的宠物。换句话说就是：这些宠物必然不能捕捉！如果不是这个值，那么将开始检查乱数值：

```
0806F312 2800 cmp r0,0h
0806F314 D003 beq 0806F31E
0806F316 480E ldr r0,[0806F350] (=080F72D0h)
0806F318 2200 mov r2,0h
0806F31A 5E80 ldsh r0,[r0,r2]
0806F31C 1824 add r4,r4,r0
0806F31E 480D ldr r0,[0806F354] (=080F79C8h)
0806F320 4653 mov r3,r10
0806F322 7A59 ldrb r1,[r3,9h]
0806F324 0049 lsl r1,r1,01h
0806F326 1809 add r1,r1,r0
0806F328 2200 mov r2,0h
0806F32A 5E88 ldsh r0,[r1,r2]
0806F32C 1824 add r4,r4,r0
0806F32E>42A7 cmp r7,r4
0806F330 DA68 bge 0806F404
```

这里我们先注意一下红框标出的这4条指令，这是当r0的值不为0时执行的。它执行的结果，会将r4的值增大100，也就是刚才所说的宠物的捕捉值。这是在队长携带有朋友头巾时才执行的代码。现在大家该明白捕捉值的意义了吧：捕捉值越大，则捕捉的成功率也越大！

如果没有携带朋友头巾，那么就要看下面的计算对我们有多大帮助了。我们注意到最后也有指令——add r4，r4，r0，说明r4还是增大了。那么这个数是什么呢？是等级修正。不同等级的队长，收服对手的成功率是不同的。增加的数值请看下面的图：

```
000f79b0h: 7D 00 1A 00 7F 00 23 00 23 00 23 00 7D 00 7D 00
000f79c0h: 7D 00 7D 00 7D 00 7D 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000f79d0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000f79e0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000f79f0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000f7a00h: 00 00 00 00 32 00 32 00 32 00 32 00 32 00 32 00
000f7a10h: 32 00 32 00 32 00 32 00 4B 00 4B 00 4B 00 4B 00
000f7a20h: 4B 00 4B 00 4B 00 4B 00 4B 00 4B 00 64 00 64 00
000f7a30h: 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00
000f7a40h: 7D 00 7D 00 7D 00 7D 00 7D 00 7D 00 7D 00 7D 00
000f7a50h: 7D 00 7D 00 96 00 96 00 96 00 96 00 96 00 96 00
000f7a60h: 96 00 96 00 96 00 96 00 AF 00 AF 00 AF 00 AF 00
000f7a70h: AF 00 AF 00 AF 00 AF 00 AF 00 AF 00 F0 00 F0 00
000f7a80h: F0 00 F0 00 F0 00 F0 00 F0 00 F0 00 F0 00 F0 00
000f7a90h: F0 00 0A 00 14 00 14 00 14 00 0A 00 39 00 39 00
000f7aa0h: 39 00 64 00 39 00 64 00 39 00 39 00 39 00 39 00
```

深蓝色的区域就是各个等级的修正。从1级的0到100级的240，相差是十分悬殊的。而宠物到30级才能有增加，所以大家开始能收到新的伙伴，应该是从这里开始的。

修正完的捕捉值仍然保存在r4里，与r7的值比较。还记得吧，r7就是我们刚才得到的16位乱数。当r7的值比r4大时，和刚才的－999一样，会跳回0806F404；如果r4比较大，恭喜大家，游戏正式进入捕捉过程，大家将看到对方询问是否同意加入。

最后要说明一下宠物的捕捉值。除了刚才提到的不能捕捉的－999，以及文章开始的截图里的75h，即十进制的117，还有其他数值：有很大的137，(实际上还有999的，但这种必然能捕捉的和－999一样特殊，就暂时忽略吧。) 也有很小的－339。对于前者，带上朋友头巾100级遇到的话，捕捉值将高达477，而那个16位的乱数不会超过999，所以成功率将近一半！而后者，同等条件下只有可怜的1，即是说：乱数的数值必须为0。这个成功率只有千分之一！大家请做好心理准备，这样的宠物有4个——9号的水箭龟，160号的大力鳄，260号的水狗王，以及352号的变色龙。

下面我们通过一次完整的捕捉过程看看游戏是如何具体实现这些操作的：



上图显示的是30级，携带朋友头巾的皮卡丘捕捉赫拉特罗斯。首先进行攻击，之后游戏开始对各数值进行处理，如右图。

R0:	1AFE10C1
R1:	660FA1C0
R2:	0203ACC4
R3:	020175D4
R4:	000003E8
R5:	00000001
R6:	0201731C
R7:	00000001
R8:	020175D4
R9:	FFFFFFFF
R10:	0200419C
R11:	00000000
R12:	00000000
R13:	030078B4
R14:	08083BD5
R15:	08083BC0
R16:	0000003F

可以看到随机数r0此时为1AFE10C1h，取出高位的1AFEh，乘以r4的03E8h，得697030h，取高位得69h，即十进制的105。赫拉特罗斯的本身捕捉值为1Ah，皮卡丘带着朋友头巾，增加64h，30级增加32h，最后的捕捉值是B0h，即十进制的176。由于随机数小于捕捉值，所以会看到捕捉成功：



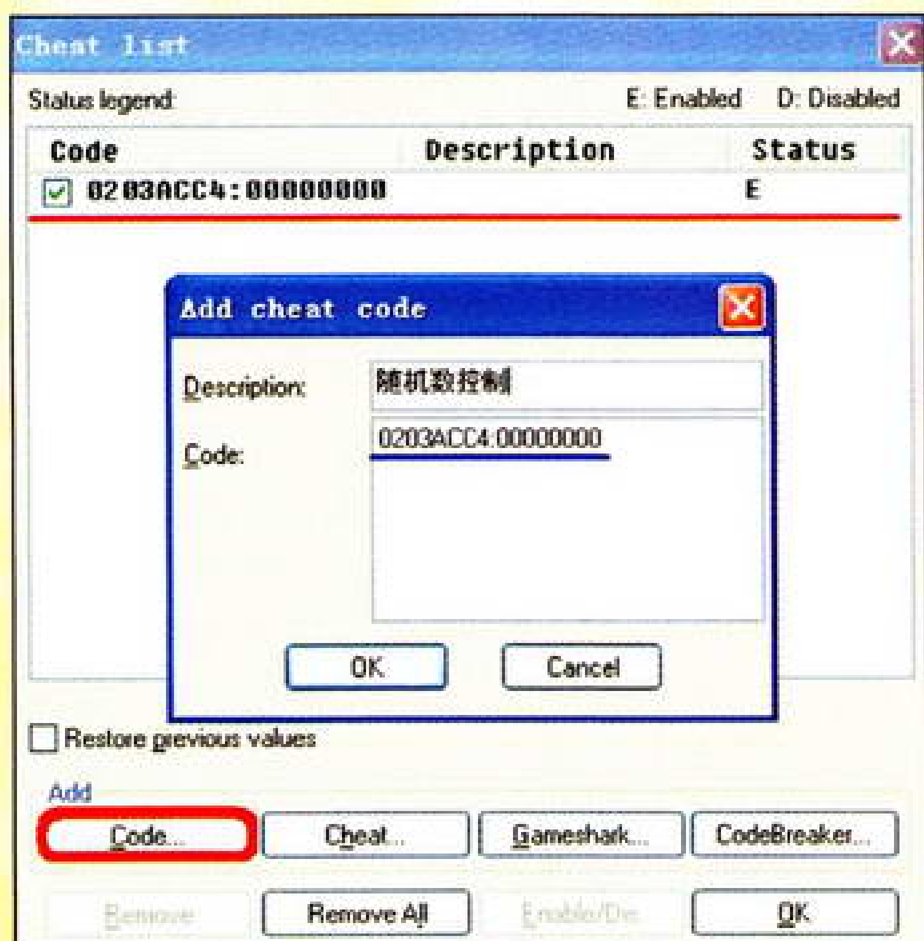
以上就是对普通宠物进行捕捉的过程，成功率实际上还是比较高的。但是，对于刚才提到的－999的不可捕捉宠物，和那几乎不可能捕捉的那千分之一，模拟器玩家可以通过金手指解决：解除－999限制的GS码——F7F815B19CB852F3，以及锁定乱数为0的GS码——0203ACC4：00000000。其实前者会使宠物捕捉值变成0，成功率将由等级修正决定。后者将使乱数为0，这是最小的乱数了。为方便说明，我们还是举个例子：



98级超能女皇捕捉血翼飞龙。按系统的设定，血翼飞龙捕捉值为－999，属于不可捕捉的类型。但如果我们输入上述金手指——在模拟器菜单中选择修改代码列表：



在弹出的窗口中，点击下方第1个按键(红框所示)，输入0203ACC4：00000000 (蓝线所示，上方的描述文字任意，也可以不要)，成功后可以在列表窗口中见到红线标出的代码：



接着点击第3个按键（红框所示），输入GS代码F7F815B19CB852F3（绿线所示），成功后也应该在列表中看到代码（橙线所示）：



完成后进行游戏，我们会发现，游戏的数值及指令发生了变化：

```
0806F2E8 F097 blh 012E              R0: 00000001
0806F2EA 20FA mov r0,FAh            R1: 00000000
0806F2EC 0080 lsl r0,r0,02h         R2: 0203ACC4
0806F2EE F014 bl 08083BCC           R3: 020174EC
0806F2F2 1C07 mov r7,r0             R4: 000003E8
0806F2F4 2102 mov r1,2h             R5: 00000002
0806F2F6 5E60 ldsh r0,[r4,r1]       R6: 0201731C
0806F2F8 F01E bl 0808D780           R7: 00000001
0806F2FC 0400 lsl r0,r0,10h         R8: 020174EC
0806F2FE 2400 mov r4,0h             R9: FFFFFFFF
0806F300 4812 ldr r0,[0806F34C] (=FFFFFC19h)  R10: 0200419C
0806F302 4284 cmp r4,r0             R11: 00000000
0806F304 D100 bne 0806F308          R12: 00000000
0806F306 E07D b 0806F404            R13: 03007B04
                                    R14: 08083BD5
                                    R15: 08083BC0
                                    R16: 0000003F
```

随机数r0 = 00000001，取高位，乘以r4后得到0，这样我们就得到了最小的随机数！而高亮显示的指令也由原来的asr r4，r0，10h，变成了mov r4，0h，这样宠物的捕捉数也是0，就不存在系统限制的宠物了！当然，如果就这样抓，显然不能抓住宠物，因为二者相等嘛。所以只要主角等级在30以上，或者携带朋友头巾，加上修正后，捕捉值大于0，而随机数仍然保持0不变，捕捉就成功了！大家请看，这就是结果：



怎样，很心动吧，那还不赶紧行动起来，去收集自己喜欢的宠物吧！如果厌倦了这种捕捉宠物的方式，可以删除金手指。点击下方的“remove all”按键，将删除列表中的所有金手指代码。这里大家要注意一点：GS码一旦输入，即使使用即时存档也无法还原，必须删除代码后，存档（用 游戏自身的存档功能），重开游戏才能清除。也可以使用GS码将被修改的指令还原。这里我为大家提供好还原用的代码：2769B961D358967A，只要删除原来的，输入该代码就可以重新开启系统的限制功能。

到此，收服宠物的过程就结束了。为了不至于太复杂，这里将影响成功率最主要的乱数和捕捉值进行了详细的解说，而省略了对队伍体型判断等外因的介绍，因为这些可以人为地控制。希望通过此文，能让大家收服更多的伙伴。最后祝大家游戏愉快！





大导演彼得·杰克逊介绍

提供：软饼干

最近被炒得最火的电影应该就是由彼得·杰克逊导演的《金刚》了吧！不但有电影，《金刚》的游戏也是全平台开花，家用机、掌机，一个都没有少。前两期给大家介绍过GBA版的《金刚》，本月的20号还会有PSP版的《金刚》发售，此外NDS的《金刚》也卖得不错，想必大家都对能创造出这样一部电影的导演也十分感兴趣了吧，他是怎样的一位强人呢？且听我慢慢道来。



彼得·杰克逊，1961年10月31日出生于新西兰的惠灵顿(Wellington)，小时候他就有丰富的想象力，经常痴迷于恐怖与幻想。8岁的时候他就开始和一些小朋友利用相机开始拍摄自己的“电影”。17岁那年彼得·杰克逊辍学去了一家报社打工，并用在那里得到的薪水给自己买了一架16MM的摄影机。其间他迷上了经典的奇幻小说《指环王》，开始了自己和奇幻电影的不解之缘。

1983年，这个初出茅庐的“导演”拍摄了一部10分钟的处女作《阳光下的炽热》(Roast of the Day)。之后彼得·杰克逊又拍摄几部小成本的独立制作影片，都不是很成功，不过付出的辛苦是不会白费的，彼得·杰克逊通过这几部电影的拍摄，学到了更多关于电影拍摄的知识，为他日后的成功打下了坚实的基础。

1992年，彼得·杰克逊致力于创作一部他事先并不看好的恐怖片《群尸玩过界》(Dead Alive)，不过最终的结果是杰克逊将此片拍成了90年代最过瘾的黑色幽默恐怖片，成为他最具影响力的代表作。这部经典僵尸片，轻而易举地超越了影史上所有同类恐怖影片，被纽约每日新闻报(New York Daily News)称为“迄今为止最血腥的影片”。这部影片在世界各影展上先后获得了法国阿沃里亚兹电影节(Avoriaz)等16项国际电影大奖，杰克逊也因此获得了“恐怖大师”的称号，成为好莱坞十大恐怖片导演，由此受了大制片厂商的赏识。



其后彼得·杰克逊又拍摄了《罪孽天使》、《被遗忘的影片》等几部风格完全不同于他以往作品的电影，充分展示了他作为一位著名导演的多才多艺。之后彼得·杰克逊“消失”了有两年之久，就在人们都快忘记他的时候，彼得·杰克逊又出现了。

1998年8月，彼得·杰克逊再次出山，惊人地宣布他的下一个计划是执导被称为“世纪之书”的《指环王》。难怪杰克逊没了声息，原来他去改编年轻时的不解之缘——《指环王》去了。如大家所见最后呈现在大家面前的《指环王》三部曲，是那样的完美，彼得·杰克逊用他天才般的才华将那部本来被誉为“最应该拍成电影，但又根本无法拍成电影”魔幻经典真真切切地展现在了我们面前。为此彼得·杰克逊赢得了无数的荣誉，在此就不细说了。

《指环王》三部曲后，彼得·杰克逊又沉寂了一段时间，不过同样当他出现时，又带给了我们一个震撼的消息：他将翻拍经典电影作品《金刚》，一时间又成为大家讨论的热门话题，目前从其各个阶段公布的预告片来看，这又将是一部绝对值得你期待的电影。那么就让我们一起期待《金刚》在国内的尽快上映吧。



精致的《Z高达》主题ZIPPO

提供：海文

今年随着Z高达的两部剧场版《机动战士Z高达 星之继承者》以及《机动战士Z高达 恋人们》在日本全国的热映，Z高达的魅力又一次全面展现在新一代的高达爱好者们面前，剧场版的第三部《机动战士Z高达 星的鼓动——爱》也将在2006年3月4日公映。这次就为大家介绍一下和Z高达有关的几款ZIPPO火机。

要说Z高达里面最拉风，最让人过目不忘的机体，那就非柯瓦特罗大尉的爱机“百式”莫属了。金黄色的机体涂装可谓是华贵之极，同时机体肩部那醒目的“百”字又为机体平添了一份难以言传的威严与神秘感。这款以百式为主题设计的ZIPPO火机同样最大限度地再现了原机体的神韵。火机外壳为24K镀金。





卡碧尼在历代高达的“BOSS用机体”中算得上是最为优雅的一部了，整个机体的白色涂装以及犹如花瓣一般的外形透出一种女性特有的阴柔之美，作为宇宙世纪史上最强的女性NEWTYPE哈曼的专用座机，机体设定堪称神来之笔。这款ZIPPO火机的外壳为珍珠白色，红色的新吉翁徽记也体现了哈曼新吉翁领导人的女强人风范。





这两款火机的售价均为8400日元，虽然海文没有抽烟的习惯，不过看这这么些制作精美的ZIPPO，也不由得产生了买一个来放于衣兜中，无聊之时拿出来把玩一番的冲动。多好的工艺品呐，各位读者你们说是不？

极尽奢华的黄金钻石版 GameBoy

提供：LIKY

瑞士以生产手表而闻名世界，瑞士手表不光以走时精准而闻名，尤以其精致的做工和昂贵的价格成为许多人炫耀身份和地位的象征。不久前，国外一家专门出售瑞士手表的网站推出了一件特别的商品——黄金钻石版 GameBoy。

这台黄金钻石版GB是由英国一家珠宝公司制作而成，全球只此一件。主机的外壳全以18K的黄金制成，包括按键也是金色的。主机屏幕四周装饰有昂贵的钻石，而顶部的开关也是由钻石制成，可谓极尽奢华。除了主机外，还有一个特制的蓝色真皮皮套用来收藏主机和卡带。整套商品售价2.5万瑞士法郎，折合人民币约15.7万，真是价格不菲。之前我们也报道过有黄金版的PSP，还有黄金版的NDS，现在又出现了黄金版的GB，看来珠宝商对于掌机都格外青睐啊。不过这样奢华的掌机都是“只可远观不可亵玩焉”。



▶收藏主机和卡盒的真皮皮套也是特制的。



▲黄金制成的外壳，屏幕四周还镶嵌有昂贵的钻石。



▲顶部的开关也使钻石制成的。

欢迎来到——心跳回忆咖啡店！

提供：胧月

11月19日，一座特殊的咖啡店在东京涉谷区正式开始营业，这就是《心跳回忆》的主题咖啡店“ecole”。开业当日，初代女主角藤崎诗织的声优金月真美还到场助兴。

此举也是Konami对《心跳回忆Online》的宣传方式。在此咖啡店里，所有服务生都会身穿《心跳回忆》中的学生制服。同时，店内的设施布置也尽量模仿校园的布置，让客人仿佛回到学生时代。





在这里不光可以品尝各种美食，如果成为了会员，则还有机会获得独家的心跳纪念品，并参加声优见面会、咖啡馆学员派对等各种丰富的活动。店内配有9台电脑，客人可以在此免费体验《心跳回忆Online》。

当然这样的"校园"也会有各种各样的规矩，比如不可穿COSPLAY服装进入，不可拍照（包括手机的摄像头），上午11点～下午6点不可抽烟，不可骚扰店员等，力图维持一个健康的"心跳"世界。



▲店员之一的樱井遥



▲店员函南スイト

各具特色的PSP收藏包

提供：铭风

想必各位PSP玩家一定为自己的爱机配上了各种收藏包吧，在保护机器不受损伤的同时也能让带机器出去时更富有个性。因此，有多个厂商在推出PSP游戏的同时也附带了各种符合游戏主题的PSP专用收藏包，以此来吸引玩家购买，比如《真·三国无双》和《洛克人DASH2》。而现在，又将有一款附带PSP包装的游戏出现了。那就是另类的动作游戏《我们的块魂》！包装以游戏中的主角块魂王子的头为主题，十分另类有趣，喜欢《块魂》的玩家应该会毫不犹豫入手的啊。



▲《真·三国无双》收藏包。

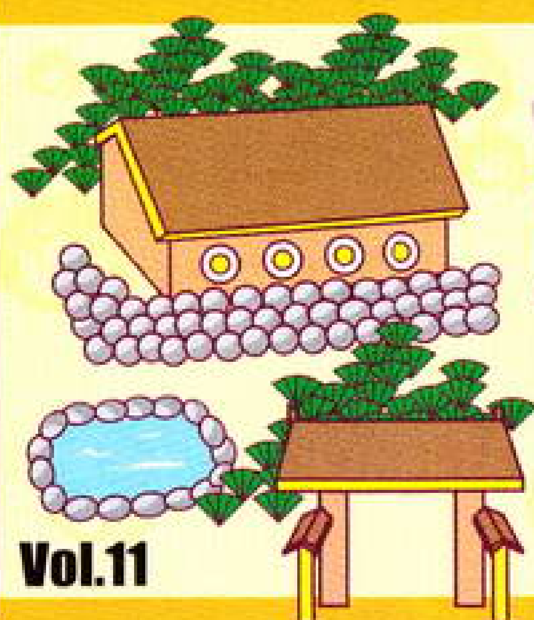


▲《洛克人DASH2》收藏包。



▲造型怪异的《我们的块魂》收藏包。







忍者の里

Vol.11

伊贺忍者博物馆（下）

——忍者的放松休息

在上辑介绍了现代忍者们的经商行为后，本次将对于忍者们的保养和休息方式给各位进行浅入深出的报导。比起上辑那些另人喷饭、发痂、岔气的图文来，本次应该会正常许多……

口肉回复术

牙龈若衰弱，牙齿间的咬合则会变坏，瞬间爆发力和持久力，甚至集中力和思考力也会下降。作为一名（忍者般的）商务人员，用盐来按摩牙齿和牙龈，除了能让牙齿吸收对身体有益的矿物质外，还可以治疗一些牙周病，这也是他们提高集中力和思考力的重要手段。(胧月："好象很科学的样子……不过、不过……这真的是忍术吗？你确定这不是保健术吗？"Yakumo："……")



指压耳部穴位术

就算是拥有超人般肉体和精神的忍者，他也只是个忍者而不是超人，也一样需要缓和工作中积压的疲劳和紧张。这个手部的穴位指压，只要有圆珠笔、铅笔、或者办公室周围随便什么东西（胧月："NDS触控笔呢？"Yakumo："别把人家的工作和你相提并论。(－ =|)")就能随时进行，真是简单有效的放松法啊。



指压手部穴位术

跟上面的那个忍术一样作为放松用。把耳朵折弯后用指头"PIN、PIN"的弹，据说可以使人心情舒畅，让头脑更加明晰，耳朵也会更加好用。还有，用手掌揉耳朵或者用力拉耳垂等，据说像这样适当得刺激耳朵，还可以提高大脑的工作效率。



赤脚健康术

大家千万不要小看脚底，它可是血管的密集地带，甚至被称为人们的第二心脏。因此只要稍微按摩下，就能促进血液循环，更不用说活化内脏这种小问题了。忍者们只要能在行动中挤出一点时间来，通常都会给予脚底强烈的刺激。



布留边的祈神祷词



是的，我非常清楚大家的疑惑，不过这确实是忍术。忍者们为了跟神对话而会咏唱各种各样的祷词。这个祷词是要感谢神赐予他今日的平稳，为了将早上得到的自然的力量返还给夕阳而要在黄昏时分面向太阳咏唱的。你看这位大哥那专注的诚恳的眼神，可见Yakumo没有骗大家哦……对了，这个祷词的读音是“so ro e na ra be te　i tsu wa ri sa ra ni　ta ne chi ra sa zu　i wa i wo sa me te　ko ko ro shi zu me te”意义不明……

一意专心术



近年来的办公室环境中，以个人电脑为首的OA机器大量普及，(忍者般的)商务人员们在眼睛感到疲劳的同时也会感到种种肉体、精神上的疲劳。在忍者们活跃的时代当然是没有高新机器的，不过，从黑暗到白日之下神出鬼没的忍者们双眼的疲劳也是剧烈的。凝视这个灯芯的锻炼，在培养集中力的同时也能关怀下忍者们疲劳的双眼。(胧月：“抱歉，我已经看得流泪了，为什么没什么效果？”Yakumo：“……大家要想模仿的话请参照图片将距离保持在半米以上……”)

熏香回复术



这是与佛教一起传到日本的熏香文化。整洁的香味不仅能净化空气，还能镇定身心。忍者们在一天结束时会静坐在焚了香的房间，一边安静地结九字印，一边冥想，来回复疲劳和净化精神。但Yakumo想问，不知道忍者们对蚊香有什么看法……

现场顺应术



在异国他乡出差或者休假的时候，时常会受到各方面的刺激。在不同环境的冲击下，想要正确的把握状况还是很困难的。就在这种时候，忍者们便会结出刀印，勉励自己，调整心情。他们认为置身于不习惯的环境下，能得到宝贵的经验，是对自己成材的一大帮助……不过话说回来，这位老兄的动作也太帅了吧？(－ =|)

假日的赤足健康术



就如同上文中说到的一样，给予脚底强力的刺激，来达到促进血液循环、消除疲劳等效果。古代的忍者们由于长期赤脚或者着稻草鞋行走，所以并不缺乏刺激。而现代的忍者们就要利用假日去到户外来锻炼，据说推荐的是在河边的石头上赤脚行走呢。

耳之回复术



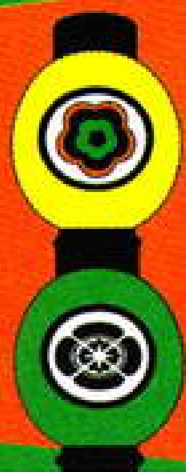
据说以前的忍者们是连远方微弱的声音都能听到的。而被OA机器包围着的现代的(又是忍者般的)商务人员们，虽然对电子音和机械音的反应快，但总体的听力有着正降低的倾向。因此在假日去到户外的时候，忍者们会倾听自然的声音，培养听力。看这两位光着脚丫子的样子真是惬意啊……

编者的话

看过本辑的文章，这个专题的内容就算是告一段落了。仔细看下，其实忍者们的生活还是和我们正常人差不了多少的。大家闲来没事，不妨也模仿一下。



楽しく学ぼう
轻松日语教室



《EXIT》是一个不错的游戏，海文拿到游戏后的几天里可是玩了个不亦乐乎。游戏里面的人物线条非常简单，但是动起来的时候动作却极为逼真。觉得已经对PSP上的移植作品产生厌倦感的朋友们可一定要尝试一下。

容易产生歧义的词汇

日语中有大量的汉字，正是由于这些汉字的存在，一些不太熟悉日语的国内的电玩迷们能够从这些汉字中揣摩出一段文字的大致意思，想当年海文也是这么走过来的。不过不可否认的是，一些日语中的词汇的汉字写法和汉语中的一样，而意思却完全不同。比如说日语中的“丈夫”（じょうぶ　0）这个词，日本人在绝大多数的情况下都是用于表示身板好或是什么东西很结实，不过不了解的人们在游戏中看到这个词时，多半都会用汉语中男子汉大丈夫这个意思去加以理解吧。其实日语中的“丈夫”这个词也是有“男子汉大丈夫”这个意思的。不过在游戏中出现的频率就要低得多了。并且发音也与表示“健康和结实”这个意思的“丈夫”有所不同。（表男子汉大丈夫的“丈夫”发音为じょうふ 0）。如果说这个丈夫意思不太明确还不至于让玩家对游戏的剧情产生错误理解的话，另一个比较典型的例子恐怕就是真会闹笑话了：“娘”（むすめ 3）这个字在日语中一般是指女儿或年轻的未婚女性，和汉字中的“娘”字所表达的意思可谓是正好相反。自己当年在游戏中看到一个胡子大叔一口一个娘地称呼某小LOLI时，还真是想到了不少不少猥琐的东西呢……



最后再给一个词出来，大家可以猜猜是什么意思：

殺風景（さっぷうけい）

答案下次公布！（^_^）

日语中的谚语

すべての**道**(みち)はローマに**通**(つう)ず。
subete no michi wa rooma ni tsuuzu。

“条条大路通罗马”，按照字面翻译就可以得到这个我们汉语中也会时常用到的这个谚语了。在日语和汉语中这个成语共通的意思是“总是有很多方法和途径来达到目的地”，相信大家都不会理解错。不过在日语中这个谚语还有一个意思就是“真理在所有的问题上都永远是成立的”。

ローマは**一日**(いちにち)にして**成**(な)らず。
rooma wa ichinichi ni shite narazu。



“罗马不是一天建成的”。和这个谚语意思相近的成语就是“冰冻三尺，非一日之寒”以及“台上一分钟，台下十年功”了。任何看上去让人羡慕的成就，其背光的那一面中永远都是无数别人永远看不见的时间与努力的累积。我们身边总是不缺乏成功者，当我们看见小罗纳尔多微笑着捧起2005年度的欧洲金球奖时，当我们看见彼得·杰克逊凭借他的《指环王3》在79届奥斯卡颁奖典礼上全数囊括11项大奖时，当读者的某个老同学又拿了一回一等奖学金时，我们都应该提醒自己：这些家伙在拿到属于他们的荣誉前的很长一段时间里，他们都在不那么风光地努力并付出着。持之以恒，才能在自己的人生世界中搭建起属于我们自己的罗马城。

台词鉴赏

俺の仕事は、いつも時間との戦いだ。」

ore no shigoto wa,itsumo jikan tono tatakai da。

我的工作内容，就是与时间的战斗。

这是来自PSP上最新的动作游戏《EXIT》中主人公Mr.ESCAPE的一句台词。按照Mr.ESCAPE自己的说法，他的职业是所谓的“逃生专家”，也就是专门帮助被困在危险境地中的人们逃离险境的专业人员。“我的工作内容，就是与时间的战斗”这短短的一句话就完全展现了Mr.ESCAPE工作最大的特点——争分夺秒。常言道水火无情，身处水灾火灾的现场那可真是随时都有丢掉小命的可能，对于被困在现场无法逃脱的人们而言，在危险的环境中多呆一秒，距离死亡就更近了一步。一分一秒也好，只要比死神早一步找到被困者并成功逃脱，那么一个鲜活的生命便可以再度沐浴在温暖的阳光下。记得海文小时候很喜在吃完晚饭后坐在电视机前守着看一档节目，是专门以现场实拍画面来介绍那些消防队员或警察舍身进入火场或是其他一些突发事故发生地解救幸存者的。当时的感受除了惊心动魄之外，就是对这些不顾自己生命安全，也要将他人的生命拯救于水火之中的勇士们的无比尊敬了。向这些现实生活中的“Mr.ESCAPE”致敬。



日元的数法

一円	いちえん 2
二円	にえん 1
三円	さんえん 1
四円	よえん 1
五円	ごえん 1
六円	ろくえん 2
七円	ななえん 2
八円	はちえん 2
九円	きゅうえん 1
十円	じゅうえん 1
百円	ひゃくえん 2
千円	せんえん 1
万円	まんえん 1

栏目主持 海文

游戏美图秀

窗外洋溢着的圣诞节气氛有没有让你在2005年的最后几天里卸去这一年中的疲劳与不快呢？海文祝各位读者能在新的一年里都能快快乐乐！迎来属于自己的全新的开始！OK！进入我们这次的主题——圣诞快乐！



▲红兰穿上这一身后还真是有一种说不出的魅力。



▲真想要一个爱德华手里的玩偶。



▲两位《最终幻想》的主人公谁比较可爱一点呢？

MERRY CHRISTMAS

▲想象一下阿斯兰突然把手松开会是什么情形，肯定很疼……



▲温馨的三人合影，不过这到底算不算三个人呢？（汗）

掌上动漫游

栏目主持 胧月

KERORO，这只绿色的青蛙在中国ACG界已经很有名气了。网络间流传的KERORO表情数量之丰富，也几乎可以跟企鹅、麻雀、熊猫几大系列一比高下。即使没看过动画，看到这只貌似很呆的青蛙也会爆笑一阵吧。本辑就给大家介绍一下该动画，争取发展更多的人加入“青蛙党”。(：D)(旁人：说，是不是收了什么好处！)



给我《军曹》，恶搞无止尽

文 敬

公元2004年，地球突然遭到神秘的地球外生命体的袭击，覆盖整个天空的UFO大军，残酷无情的侵略者使得人类惊慌失措无处可逃。在压倒性的科学技术的差距面前军警组成的防卫队连反抗都没有，就被彻底击溃。然后，地球接受新支配者统治的时代来临了……（画面中的某蛙得意的笑着。）

本该如此的（画面中的某蛙突然巨汗的听着旁白），本该如此的，本该……（继续汗）

之后——

画面转到本作的中心据点——日向家。

从屋里某处传来阴冷的kerokero的笑声：愚蠢的蓝星人，现在就让你们看看在下的可怕力量。在下正乃宇宙中呼风唤雨，人人惧怕（某蛙噌的跳出，脚踩吸尘器，双眼发光，全身无懈可击）的KERORO军曹是也！

噌！KERORO乘着吸尘器跳落到地板：蓝星的最新武器——真空吸尘器。只要使用了这个强大的吸尘器，（垃圾）这宇宙中就没有能逃出在下手心的东西（垃圾）是也。

宇宙最强扫除青蛙（画外音登场= =）传说！

以上，本年度超KUSO动画登场！

“在下名为KERORO军曹，K隆星人是也。作为侵略地球的先锋，来到这个星球进行秘密活动是也。然而，看穿了在下完美伪装的日向冬树大人与日向夏美大人竟然将在下最重要的Kero球夺走。（还是借来的是也！）本队获悉此事后暂时撤退，将在下留在了地球上是也。在这里，在下（没有办法）和冬树大人成为了好朋友，正式分配（寄食）至日向家是也！”

挖卡卡，此为某蛙自传开始。脑袋圆圆光光、表情丰富多变对踩香蕉皮一事超级执著的绿色青蛙军曹KERORO，从此开始了他在日向家的爆笑生活。

到此，各位一定很好奇这样一个带有侵略目的的外星青蛙是怎么会和日向家和平（怎么可能=V=）相处。嘿嘿哈哈，在momo看来，日向冬树有着不可磨灭的作用。作为日向家惟



一的男丁，热爱神秘不可思议事件，个性温和，另外，体育很差（和姐姐夏美正好相反，嘿嘿）。在清晨梦到姐姐被宇宙人侵袭又被闹钟吵的不想起床的冬树，在夏美的一句“看那里，有宇宙人哦！”意外的，KERORO原本躲藏得很巧妙，却就这样被发现了。从某种意义上来说夏美的灵感力并不比冬树差啊，呵呵。

被蓝星人（K隆星人对地球人的称呼）就这样捕捉到的KERORO当然不会坐以待毙，成功夺回KERO球后捆绑了姐弟2人还想要对付妈妈日向秋。但在最关键时刻却被冬树的我们是朋友的话感动（暂时而已=V=）。之后收到总部发出的消息，知道自己被同伴抛弃后KERORO很快接受和冬树做朋友在日向家做家务的命运。（XDDD）

在日向家平静生活的KERORO很快便感到自己遗忘了一件很重要的事：寻找失散的同伴。

而在学校里，暗恋冬树的西泽桃华身边，KERORO惊异发现了他的第一个同伴：绛色的TAMAMA。TAMAMA在地球上被恶狗欺负时被桃华救下，此后过起了奢华的少爷般的生活。（啊啊，西泽家是少有的有钱人家啊！）外表看



起来可爱讨巧的TAMAMA，个性却是和主人桃华一样具有双重性，是个如果发飚了就什么可怕的事情也做的出来的小家伙，身后有尾巴(momo偷笑，青蛙这类生物还米到成熟期的都有尾巴的吧，卡卡。)对KERORO超级崇拜，任何对KERORO的侮辱都是TAMAMA所不能容忍的，当然他也不能允许其他人和KERORO的交情好过自己。(摩亚就是他深深嫉妒的“情敌”之一XDDDD)不过，总体上来说TAMAMA是可爱的生活条件好过军曹的二等兵。

可能是由于在日向家的日子太过安逸了，GIRORO的出现无疑给KERORO当头棒喝(轰！差点被炸死)。红色的GIRORO伍长，一出场便是从电视机里给KERORO予以重击。对武器有强烈执著的GIRORO在发现队长被蓝星人俘虏后在暗中调查了一周，把日向家成员的生活习惯个性喜好都掌握。随后便开始实行占领日向家作为前线根据地的计划。虽然曲折了点但首先就把冬树捕获(和KERORO绑在一起)。妈妈因为工作没有回家，这样一来夏美就成了胜负关键。GIRORO原本对夏美的能力就给予较高评价，这次更是准备了特别菜单给她。日向家从院子到楼梯走道都布置了无数陷阱，只要一碰就会引爆炸弹。在第一次爆炸声响起时GIRORO还很得意的以为夏美一定中招了，然而随着越来越多越来越近的爆炸声响起，GIRORO越来越清楚明白夏美战斗力之强已经不是他可以掌握了。最终，严肃、不苟言笑的武器狂人(蛙？)GIRORO被夏美的一记书包锅贴给扇出了窗外。

由此，K隆星人想要占领日向家的侵略目标又再次破灭。GIRORO看起来相当固执严肃，却因为夏美那一击因痛生爱。(笑，《花样男子》之K隆星人与蓝星人版本吗？)一方面处于对侵略地球的执著其实也是对KERORO的不放心另一方面也是因为夏美，GIRORO从此展开在日向家住宿的生活——在院子里搭起帐篷。

那么，差不多另2个队员也要汇合了吧，呵呵。其中一个黄色的KURURU曹长就住在夏美喜欢的三郎前辈家里。作为作战通信参谋，KURURU对KERORO小队来说也是必不可少的存在。比如各种奇怪的装置与武器，都是由KURURU来研制的。头脑很好的KURURU有时个性却有点别扭，最经典的便是KUKUKUKU的笑声。观察下来KURURU似乎是KERORO小队里人气不高的那只吧。(=V=)使用能让人回到童年的枪把KURURU变成小宝宝，但性格还是和现在一样不讨人喜欢，不过摩亚的微笑倒是可以治愈KURURU稍稍扭曲的心灵，(笑)摩亚的微笑对KURURU和TAMAMA都有同样的心灵治愈效果，汗，为什么破坏地球的大魔王安哥尔一族的摩亚会具有如此不可思议的力量呢。(^^;;;;)原本定于1999年7月便要降临地球并破坏它的摩亚因为在轨道空间打了个盹而迟到了5年。幼年时由KERORO陪伴玩耍，因此把KERORO视为最重要的人。来到地球时摩亚在外观上参照了普通高中女生的外型，所以一般地球人并不会察觉到有什么异常。是个喜欢KERORO，喜欢用四字成语看起来无害很普通的外星人。

最后出场的是和忍者东谷小雪一起DORORO。蓝色的DORORO也是一身的忍者装束。本名为ZERORO，因为幼年时的痛苦回忆已经在蓝星长期被队员遗忘而决定抛弃可憎的旧名，平时出场机会比较少。或者说，是队伍



里容易被忽视的家伙。(=V=)性格温和，有正义感，热爱自然与动植物。小时候便与KERORO，GIRORO一同学习，是个幼时经常被KERORO欺负（比如最心爱的八音盒被KERORO破坏啦，训练时被欺负啦，玩耍时被遗忘之类的……）、拥有很多悲惨回忆的苦命K隆星人。(= =|||)但也正因为如此而磨练出了他超凡的意志力与战斗力，是个单身战能力在GIRORO之上的兵长。在面对宿敌毒蛇时，因KERORO小队5人重新团结在一起而打败了毒蛇。但……容易被遗忘的特殊体质无论在K隆星还是在蓝星，似乎都没有多大的改变呢。

所谓一物降一物，浑身湿润充满元气的KERORO一伙也有一个强大的敌人存在——蜿蜒。传说中最喜欢湿气的生物。在KERORO一伙最滋润的时候蜿蜒也肯定会一并出现，扭曲，颤抖，并吞噬K隆星人。当然，并不是要吃了他们，蜿蜒的存在只是为了争取它们喜欢的湿气，它们吞下K隆星人，吸光他们的湿气再将他们吐出。此时的K隆星人肯定是脱水光光象纸一样皱，各位在看《军曹》的时候可以看到数次这样KUSO的镜头。另外，5人汇合的KERORO小队的共鸣也是不可错过的。基本上每增加一个成员都可以看到共鸣的现象，5只在一起的话就是



KEROKEROKERO+TAMATAMATAMATAMA+GIROGIROGIROGIRO+KURUKURUKURU+DORODORODORO……

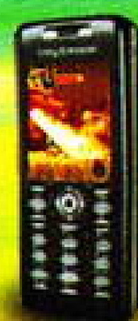
因为KERORO小队的存在，日向家也过上了不平凡的生活。除了要面对随时可能发动侵略（所幸从来没有作战成功的说）的KERORO小队，还有时不时冒出来的别的星球的奇怪宇宙人，在惊奇出现的同时也给他们带来或多或少的麻烦。

在地球上人们没有察觉的时候，KERORO这样的外星生物正不断降临。你，有没有察觉到呢？

手机游戏吧

VOL.12





马上要到圣诞节了，小豆子先祝大家圣诞快乐，呵呵。临近年底，我们也来篇回顾性文章。

2005 中国手机网游年

经常玩手机游戏的朋友应该已经注意到，今年国内出品的手机网络游戏格外多。特别是下半年来，每个月都会有那么几款手机网游推向市场。我们的“手机游戏吧”也基本上每辑都会推出新手机网游的介绍。2005年，国内电脑网络游戏依然蓬勃发展，而手机网游也离开襁褓，开始茁壮成长。



▲众多脍炙人口的手机网游给我们留下了深刻印象。

不仅仅是掌上灵通、数字鱼、掌中米格等这些老牌的手机游戏厂商纷纷涉足手机网游，连腾讯、搜狐、网易以及盛大等IT业中的重量级公司也看好了这块领域。为什么？当然因为手机网游中蕴涵的巨大利润！与传统手机游戏按次收费模式不同，手机网游通常按时间收费。用户在线时间越长，开发商获得的利益就越多。这点和电脑网游相似，同时最大程度上避免了盗版。

游戏制作得越好，用户的投入时间就越长，产生的利润也会增加。如何开发出用户真正喜欢的游戏，成为今年各大厂商认真对待的问题。不同于传统手机游戏，手机网游讲究的是放长线钓大鱼。厂商们的普遍做法是向电脑网游借鉴，PK、聊天、道具交换等系统大大丰富了游戏内容。如果你玩过手机网游，会发现其耐玩性通常要高于普通手机游戏。

无论是国家还是通讯运营商都对手机网游采取了扶持政策。11月，中国移动在“游戏百宝箱”中正式开通“网游专区”，旗帜鲜明的支持手机网游。为了减少用户的使用费用，各地移动公司还纷纷出台了“WAP流量包月”资费套餐。在山东省，每月仅需20元，用户就可以没有限制的登陆WAP网站、玩手机网游。同样是11月，文化部给《神役》的运营公司北京掌讯颁发网络文化经营许可证，标志着国家对手机网游的正式认可。

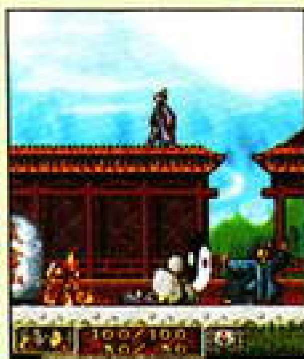
回首2005年，优秀的手机网游举不胜数。系统完善的《三界传说2》、知名电影改编的《大话嘻游》、迷你游戏制胜的《移动玩家》、支持离线练级的《武林擂》等等，都给我们留下深刻的印象。

继往开来，期待2006年，国内手机网游能够走向腾飞之路。

近期热门手机游戏推荐







啸傲江湖之武林正派

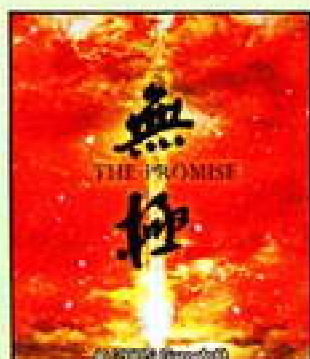
厂商	Gameloft	类型	FTG
适用手机	诺基S60系列手机／摩托罗拉V500 E398 V600／索尼爱立信K700C等		

厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

优点	有浓厚的武侠味道
缺点	画面中人物过小
综合评分	7

以《笑傲江湖》为蓝本改编的动作游戏。讲述东方不败死后，令狐冲被岳不群暗算，任盈盈只得孤身展开冒险。游戏手感不错，人物可以使出火鸟冲击、隔空打穴等绝技。游戏背景刻画细腻，像乐山大佛等场景都显出磅礴气势。只是游戏中人物太小，和背景不相称。喜欢金庸名著的朋友万万不可错过啊。






无极

厂商	Gameloft	类型	FTG
适用手机	诺基 S60 系列手机／摩托罗拉 V500 E398 V600／索尼爱立信 K700C 等		

厂商网站：http://www.gameloft.com

下载方式：移动手机发送短信 WJ 到 2000865 预定

优点	根据知名电影改编
缺点	游戏内容和电影联系不太紧密
综合评分	8

要说最近炒得最火热的电影是什么？自然是陈凯歌导演的《无极》。本作则是根据电影改编的格斗游戏，并且取得了独家授权哦。游戏中玩家能选择昆仑奴、鬼狼、无欢等八位角色进行格斗，并可以使出嫉妒之炎等华丽招式。从现在到 2 月 15 日，预定游戏的玩家还有机会获得电影票、签名照片等奖品，快行动吧。

帝国时代 2

厂商	In-Fusio	类型	SLG
适用手机	诺基 S40 S60 系列手机／阿尔卡特 OT565 OT735i／西门子 C65 SL65 等		






厂商网站：http://www.in-fusio.com.cn

下载方式：电脑登陆 http://www.in-fusio.com.cn/aoemobile/site_ch.htm 点击"购买"

优点	各方面都很优秀的策略游戏
缺点	操作过于繁杂
综合评分	9

微软开发的知名策略游戏的手机版终于被引入国内市场。游戏中，玩家要合理运用资源，开拓荒野、训练士兵，建立自己的强大帝国。游戏在画面、系统、平衡性等多个方面都做得很出色，是当前手机上最优秀的策略游戏之一。更为重要的是游戏中各项内容被完全汉化成中文，让国内玩家更能投入其中。







二人世界

厂商	北纬通信	类型	网游
适用手机	诺基 S40 S60 系列手机／三星 X108 X458 X359／西门 M55 SX1 等		

厂商网站：http://www.bw30.com/tszt/kjava

下载方式：移动手机发送短信 cxdk 到 1098635

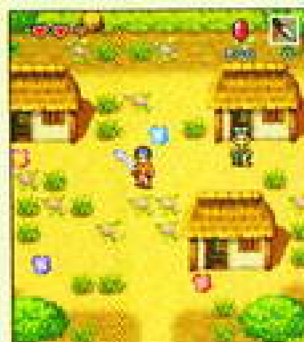
优点	形象变更系统让人感到新鲜
缺点	连接速度较慢
综合评分	7

强调玩家互动性的网络游戏。用户在游戏中可以玩迷你游戏、聊天、交友，还可以购物、照相、测 IQ。形象系统是游戏的亮点，玩家能够根据爱好改变自己的形象，比如换上周杰伦的眼睛等等。容貌越美自然越能吸引别人注意，不过整容的费用可不便宜哦。如果你厌倦了现实中枯燥的生活，可以通过这个游戏体验一下美女帅哥的别样人生。

两只蝴蝶

厂商	索乐软件	类型	A·RPG
适用手机	诺基 S40 S60 系列手机／三星 E338 E818 X478／索尼爱立信 K700C 等		






厂商网站：http://www.socogame.com

下载地址：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

优点	画面清新，音乐动听
缺点	操作感不佳
综合评分	8

以庞龙哥哥红遍大江南北的歌曲《两只蝴蝶》为蓝本制作的游戏。讲述被电视机电磁波带到古代的少年马剑锋为了寻找回家的方法而展开冒险，并与蝴蝶仙产生一段恋情的故事。游戏情节不错，有二十多个场景，还有五个迷宫。游戏画面风格清新，好像早期日式 RPG。背景音乐则采用原作歌曲 MIDI，很动听哦。



N·GAGE ZONE



文 UP TEAM hodei 编 LIKY

上辑给大家推荐了一款不错的赛车游戏——《沥青都市GT2》，这次给大家带来的是超强的3D格斗大作——《救世主》，其实这款游戏我们之前一直都在关注，现在游戏已经发售，当然要好好品味一番，游戏素质到底如何，请看我们以下的介绍。



游戏 动作推荐——《救世主》（ONE）



类型	3D格斗
游戏人数	1～2
发行商	Nokia
开发商	Digital Legends
发售日	10月13日

今年年初，Digital Legends公司公布了一款名为《救世主》（ONE）的3D格斗游戏，该游戏采用了该公司和Nokia共同研发的新游戏引擎，该引擎使得《救世主》在保持流畅的运行速度的同时画面也达到很高的水准，游戏中每个人物都使用了近1500个多边形，在看到这条消息和漂亮的游戏画面后我对这款游戏充满了期待，但是原定于5月发售的本作一再延期，迟迟没有发售，然后当我看过游戏的宣传影像后更是怀疑起本作存在的真实性来了，因为那画面实在是太华丽了，色彩、流畅度、多边形数量，都不像是一款N-Gage上的游戏……然后终于在10月13日，悬念解开了……



和宣传视频一样，本作的画面非常漂亮，人物和场景用的多边形数量都很足，没有什么明显的棱角，画面也不会很多PS游戏那样“抖动”，人物身上衣服的花纹和质感都很真实，装饰物这类的细节也很到位，场景多变且复杂，连远处的景物都看得很清楚，色彩和光源也很好，完全不像是4096色的显示效果……游戏中人物的动作非常真实，出场秀和战斗结束的动作更是生动，这是得益于真人动作捕捉的结果吧。画面总结：以后的游戏都用这个引擎做就好了……

和画面比起来，音乐令人满意的程度就大打折扣了，因为游戏只有在菜单时才有音乐，实际游戏的时候并没有音乐，开场和结束动作的很多时候都处于没有声音的状态，有点令人失望，但是好在游戏时人物的声音和环境的声音都很真实，极大地弥补了没有音乐的缺点。



第一次进入游戏后，玩家必须先自创一个角色后才能进行游戏，这个自创只是为了决定外形而已，并不能选择能力和招式，就算性别不同招式也还是一样的……自创角色的时候选择的余地还是比较大的，从肤色、人种到服饰、装饰都可自由设定，而且每一项包含的选择都挺多的，随着游戏的进行，玩家还可以为自己的角色购买更多的服饰、装饰、发型……







游戏主要分为4个模式，分别是故事、对战、生存和练习模式。在故事模式里，玩家将操作自己创造的人物在各地挑战高手，展开剧情，把隐藏的对手和地点一个一个揭开。通过剧情主人公还能学到新的招式，新的招式都会在出招表里保存下来；在对战模式里玩家可以挑战已知的对手来挣钱，根据对手的强弱和玩家的发挥来决定金钱输赢的多少，如果对手太弱而且只已微弱的优势赢的话也还是要被扣钱的；生存模式和一般的游戏一样，每战胜一个对手会恢复一些体力，战胜一定数量的对手后就会获得钱的奖励；练习模式做得很体贴，里面有各种套路的针对性训练，当然还可以直接和电脑对战练习。

本作中人物的招式都非常真实，完全没有夸张的动作，手感和打击感尚可，另外对战系统很有特点，战斗开始后玩家可以随时切换人物的3种状态，攻击，一般和防御状态（有些类似于《真人快打 暗黑联盟》中的不同架构）。攻击状态下人物的动作很快，有很多的连续技，敌人出招的时候按后还能回避，缺点是不能防御；在防御状态下，人物是半蹲着的，不会被上段攻击击中，但同时移动也很慢，一般状态介于两者之间。不同状态下人物的招式是不一样的，这多少弥补了所有人招式都一样的缺点，实际上在游戏中基本不会因为人物招式一样而觉得单调。

本作打破了N-Gage游戏流畅度和多边形数量不能兼得的宿命，可自由创造角色，丰富的招式，完整的剧情，众多的关卡和敌人使得本作并不只是一个花瓶似的游戏，推荐给所有喜欢3D格斗游戏的朋友。



软件 SIS QQ升级1.15版 登陆速度大幅提升





介绍完游戏，下面来给大家说说软件。支持cmwap接入的SIS QQ不久前已经更新到1.15版，最大的改进就是登陆速度的大幅提升，之前的版本登陆一次经常需要一两分钟之久，而现在不到半分钟就可登陆上去（有一次我竟然只用10秒），而以前登陆时有时会出错关闭的情况现在也大为改善，看来新版本的确做出了一些改进，推荐大家及时更新，下载地址是：http://mgame.qq.com/mqq/qq_ngage.SIS

有读者来信问，怎样在手机上用自带浏览器下载这个QQ，其实很简单，用手机登陆移动QQ的手机网址：3g.qq.com，然后顺序进入“进入下载中心-QQ软件中心-移动QQ2006尝鲜版”，便可找到下载，注意选择好对应机型。



文 拉克斯　编 海文



超级机器人大战 专区

1985，忍者与流星

一般来说，“《机战》系列”的玩家总喜欢笼统地将真实系和高达划上等号，也喜欢将超级系和魔神Z、盖塔划上等号。其实这本身没有什么不对的，因为高达的确是真实系的代表，魔神Z、盖塔也是超级系的皇帝。纵观日本机器人动画发展史，到了80年代，以前超级系满天飞的现象也不见了，反而是更多类型的机器人动画出现在了荧屏上。有一点很奇怪，《机战》中80年代的机器人动画除了几个高达作品外，其他的作品参战比例都比较低。连在《机战》中的出场都比较低，就更不要说他们会被广大的玩家所认识了。不过，要是较起真来，有些80年代的机器人动画在大陆内可是比高达还更早进入玩家的眼帘呢。以下介绍的两部作品就是这样的例子。

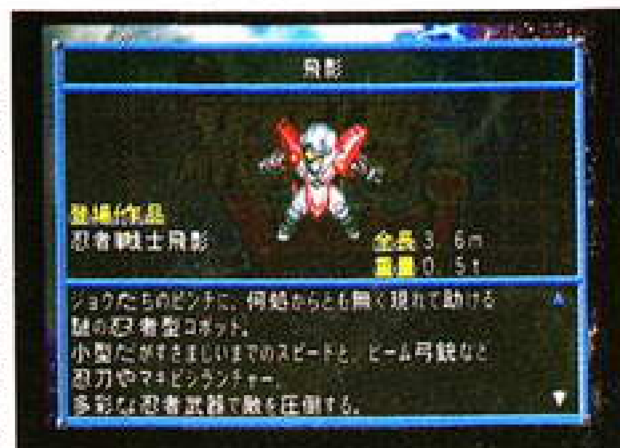
《忍者战士飞影》

这部作品加入《机战》的次数不多，仅有的就是在WS上的《机战》，以及后来PS2上第一款《机战》作品——《超级机器人大战IMPACT》。其实大家都知道，作品要参入《机战》，最主要的还是看该作品在当时的人气，此后才会去考虑世界观是否匹配等问题。而为什么《忍者战士飞影》只参入了几次的《机战》，这也和作品本身在日本的人气略有些低迷有着不可分的关系。就国内的情况来说吧，国内曾经播放过此动画的美版，但可惜年代已久，且播放过的电视台不多，或许已没多少人能记得起来了（国内译名“机甲忍者”）。有很多作品，虽然年代久远，已快被人忘却，但往往一出现在《机战》中，便可使他们爆发第二次生命。比如《冥王计划志雷马》、《机甲战记》等等。可《忍者战士飞影》这部动画则不然，在《超级机器人大战IMPACT》的演出并没有使他重新获得，所能带给玩家们的回忆也仅仅是“在1985年时曾经有一部这样的讲述忍者和机器人的动画”而已。



▲该剧的两位女主角，雷妮和罗米娜公主。

本作品的剧情也不难理解，身为地球人的主角以及他的同伴卷入了两个外星球之间的争斗，最后主角真野锭帮助了处于弱势的拉德利奥星的公主罗米娜，他们一起对抗着萨·布姆星的皇帝阿内克斯。动画中还有许多个性的人物，比如常爱吃罗米娜公主醋的另外一位女主角罗尼，总让人无法摸透的主角宿敌伊露波拉，以及皇帝阿内克斯的侧近——妖艳的女忍者红影，可以说这是一部汇集各式各样角色的热闹剧集。可惜之处在于动画的前半部分无论如何也无法让人提起兴趣，剧情的沉闷，缺乏高潮使得这部动画在放映初期人气不足。到了动画的中期，故事的剧情才全面铺开，让观众对其产生了兴趣。但是整体人气的低迷和收视率的低下，使得这部作品最终也只能被腰斩，故事草草落幕。许多新人设和新机设也都胎死腹中，这也就是这部作品一直评价不高的主要原因。



▲强力的飞影，单体的战斗力已是了得。

游戏中的主角座机飞影还是相当强力的，而且在伊露波拉加入后，还可以和他的零影一起使出合体技，特别是在难度偏高的《超级机器人大战IMPACT》中，凭借着偏小的体积和超高的运动性，飞影和零影得以成为战场上的主力。虽然飞影和零影都是强力机体，并且飞影还可和黑

狮子、爆龙、凰龙鹰合体为兽魔、空魔、海魔，但是与之相对的敌方机体却逊色了不少，除了还能在后期加入的零影外，就只有原作中敌方指挥官机“骷髅”可以拿得出手了。《忍者战士飞影》的剧情以及人物在游戏中显得存在感不足，这样也间接地影响了其在以后的《机战》作品中再登场的机会。如果“飞影”还会再加入《机战》，按照现在《机战》的惯例，估计那些因为动画腰斩而胎死腹中的机设就会登场了，其中最有名的还是和“飞影”“零影”同为机械三忍者之一的“魔影”，而“魔影”在当时的内定驾驶员就是红影。要真是如此的话，这位不论是在动画中还是游戏中一直是有能力无法发挥的妖艳大姐就终于能扬眉吐气了。

首播：1985年10月6日

终结：1986年7月27日

总集数：43

苍之流星 SPT 雷兹纳

同样是在1985年出产，对这部作品认识的人就应该有不少了吧。毕竟《苍之流星SPT雷兹纳》相对于《忍者战士飞影》来说在《机战》中参战的次数还是多出不少的。再加上国内也有相应的DVD动画，这就使得这部作品在国内的认知度要在一定程度上超过了多数同期的机器人动画。最重要的一点就是这部动画也在国内播放过，我想身居南方的玩家应该对它更有印象吧。

动画故事本身还是当时十分流行的地球人与外星人之间的战争，和以往不同的是，这次的外星人，也就是古拉德斯人和地球人竟然是同宗。而且主角飞鸟英二还是地球人和古拉德斯人的混血。虽然混血主角的设定以前就有过，不过像该作这样能很好安排剧情并在动画的开始就交代了主角身世的，就不太常见了。正因为如此，徘徊在两个对立团体之间的主角的心理变化就成了该剧的看点。再加上主角的姐姐朱利亚从起初一个坚强的女战士到一个圣女之间的转变，还有敌方大BOSS鲁凯因对理想的执着和最后心理的改变，这每一幕都深深地刺激了观众，给他们留下了深刻的印象。所以该作也是80年代中很成功的突出了人性这一主题的一部作品。当然了，除了动画本身优秀外，该片的主题曲《メロスのように》更是琅琅上口，不仅在当时，就是在现在，这首充满着活力的歌曲还是深受很多朋友喜爱的。此外，该作品设定的发生年代是1996年，而当时已是1985年了。设定的年代与现实如此接近，这也是机器人动画史上少见的。



▲《机战GC》中飞鸟英二的造型。

第一次加入是在《新超级机器人大战》中，以真实比例造型和超强实力登场的雷兹纳一瞬间变吸引了无数玩家的眼球。而且因为它在《新超级机器人大战》中出色表现也被许多玩家称为“最强”的真实系。平时已有着不俗的运动性和移动力的雷兹纳在发动了VMAX后更是如虎添翼，不仅运动性提高了一个层次，还追加了强力的攻击技，所以在当时来说，它的出现真是打破了高达系在真实系领域中最强的神话。因为动画本身超高的人气以及世界观较为容易融入《机战》。《苍之流星SPT雷兹纳》又在之后多次加入到了《机战》中(虽然并没在主流作品上出现过)，当然这时的雷兹纳强度也已做了修正，不再像《新机战》中那样强悍了，但还是大家可以使用的战力。就连在最新的《机战J》中也有它的登场，且实力也不俗。值得一提的是，原本为动画原作中的设定机体的雷兹纳MK2在其第一次加入《机战》时就可以使用，一直到了《机战J》中也可以取得。真可以说是随着动画参战而全勤的隐藏机体啊。



▲《机战J》中的雷兹纳。



▲《机战J》中的雷兹纳MK2。

首播：1985年10月3日

终结：1986年6月26日

总集数：38

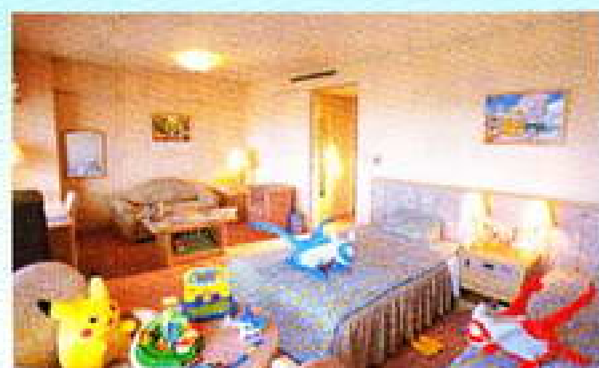
80年代，就是日本动画冲出国门面向世界的一个重要时代。而此时诞生的这些作品，它们的模式，它们的故事定位，它们的世界观设定，它们的整体布局，这些都成了日后日本动画效仿的活生生的范例。而《苍之流星SPT雷兹纳》和《忍者战士飞影》也是这些作品中的典型例子。

经典不可忘却，也不应被忘却，这些代表了一个时代的作品，是《机战》让他们重新出现在了我们的面前，进而让我们对他们产生了兴趣。我们应该感谢《机战》，《机战》不仅给我们带来了热血与激动，还给我们带来了每个机器人动画中所散发出来的该时代独有的气息。(以上介绍的两部作品，他们的主角都是由名声优——井上和彦生先出演，这不能不说是一种巧合。)

文 皮卡秋 编 马修



生活中的口袋妖怪（1）——衣着篇



生活中随时有口袋妖怪的陪伴——这曾经是国内众多PM饭斯的梦想。的确，由于Pokemon Center(口袋妖怪中心)至今仍未能在中国建立分部，购买正版的口袋妖怪周边成了国内玩家的一桩难以实现的心事，即便在外贸比较发达的今日，正版PM周边也只能从几个大城市中买到，而且价格昂贵。尽管如此，国内的口袋FANS也别灰心，随着网上购物系统的逐渐完善，大家可以轻松地从意趣(ebay)、淘宝(taobao)等网站上买到心仪的周边，尤其是那些所谓的“外贸余单”，价格完全能被大众所接受。下面我们就来看看都能够淘到什么好宝贝来装点我们的房屋吧——

口袋妖怪周边可谓是名目繁多，渗透到生活中的各个部分，从衣食住行到学习娱乐，各个领域都可以见到它们的踪影。今天我们就先来讲讲和生活息息相关的衣着部分。

衣

首先来看看上衣，最常见的当属文化衫了，30元一件的T恤，适合于不同年龄段的学生群，图案依旧是熟悉的小智和皮卡丘的组合，以及Pokemon的标志和熟悉的台词“Golla catch them all！（上吧，全部抓住！）”





皮卡丘和皮丘也是常见的图案，如这款长袖绒棉T恤，外层采用精梳棉为原料，里层用绒面料加厚，非常保暖，售价也不贵，仅仅40多元人民币，适合于秋季穿着。和上面介绍的短袖衫有所不同的是，这种绒棉T恤的仿冒产品比较少，细心的朋友大概已经看到领口上面贴的绿色“Pokemon”商标了吧？这正是外贸订单的标志（日本授权在中国国内制作，专供出口）。





当然，如果是平常出行，可以试试这种休闲外套，尺码从110～130都有，口袋上下印制的宝石版三主角和天空龙格外引人注目。

男孩子则应该更喜欢这种牛仔夹克，袖子、后背上都印有宝石精灵的图案，穿在身上显得格外帅气！

套装



接下来看看一些套装。65元的蓝色运动套装，采用加厚纯棉绒做成，质地非常柔软而且通风，穿在身上感觉非常舒适，是户外活动的最佳选择。

裤



口袋妖怪的裤子一般都是和衣服一起出售的，毕竟将众多精灵的图案印刷在裤子上不太现实——可以印刷的地方小，也不太美观。不过这个局限性仅仅在于外裤，睡裤和内裤这不属于这个范畴，想印什么样的图案就印什么，只可惜只能在家里穿。(¯_¯)



帽

说完衣服，再来看看帽子和鞋子。25元一顶的绒帽，有皮卡丘、小火龙、妙蛙种子等图案，图上方还有该口袋妖怪的编号和英文名字，显得非常专业。不过相信大家更依恋的是宠物小精灵动画片中小智的那顶抽奖得到的帽子吧，为了得到它小智寄出了无数张的明信片去参加抽奖，周边产品中自然也少不了它！



喜欢运动的朋友自然也有自己的选择，无论是棒球帽还是网球帽，戴上去都显得动感十足。帽子上方的图案是刺绣上去的，在阳光的照射下还能略有反光，分外显眼。

上述几款帽子都是适合学生年龄的大孩子，对于年龄更小的小宝宝，就选这种开司米编织的“Pokemon Advance”童帽吧，帽子里外两层，上面有精美绣花，面料手感很好，伸缩性强，戴起来洋气又漂亮。





此外，还有一种口袋妖怪皮卡丘耳朵＋尾巴的套装，这虽然不像衣服那样可以用来保暖，但可以作为服饰，让BABY穿戴起来非常可爱，活灵活现地就像一只现实中的小“皮丘”。

围巾

有了帽子还得有围巾来搭配，围巾上同样也都绣有可爱的宠物图案，这款羊毛做的围巾长138厘米，宽20厘米，各种身高和年龄都适合于穿戴。在冬季来临之时有口袋妖怪和你做伴，既温暖又体贴。



领带

喜欢穿西装的男同胞还可以购买口袋妖怪领带，正所谓“武装到牙齿”嘛。常见的皮卡丘图案这次则被雷丘所代替，目的恐怕只有一个——更显威力十足！



鞋

最后让我们看看各种鞋子。鞋子的种类也非常多，从春季到冬季，从休闲到正装，都有适合你的产品。现在已是寒冷的冬季，在家玩电脑或者打游戏时脚常常是冰凉的，所以可以穿上这种优质短毛绒的保暖鞋。漂亮的设计，新颖的款式，帮面柔软舒适，还有可爱的卡通的皮丘，相信你一定会喜欢。





如果是在室外，建议换上口袋妖怪皮靴，既漂亮又有质感，由于材料选自于优质的牛皮，穿久了也不容易变形。火岚鼠、鳄鱼和铁甲螳螂，全部都是最终进化形态的口袋妖怪，看上去非常酷，绝对是BOYS们的首选！

泳衣

说到这里，女FANS可能要提意见了——难不成口袋衣服周边都是为男孩子准备的？当然不是了，其实上述服装中不少是男女通用的，而专为女孩子制作的衣饰其实也不少，例如下面这款泳衣，可以让GIRLS性感十足，而男孩们只能“望衣兴叹”了……



女孩子专用的皮鞋也比男孩的漂亮，棕黄色的皮卡丘图案和黄色的背景搭配非常协调，再配上刺绣的小兔子（可惜不是电极兔），更能显示女孩子独有的个性。



限于篇幅，衣着篇就展示向大家介绍这么多，口袋妖怪衣饰的种类极其丰富，大家可以根据自己的性格和喜好挑选适合自己穿戴的产品。下辑将为大家介绍生活周边中的学习用具类。

文 Nebel& 舔瞎乌 编 马修



掌上谈兵

——闲谈《大战争》三十六计（3）

前两期的栏目中，向大家介绍了一些战术和心得。不知道大家取得了多少场胜利，拿到了多少个300分？战术是不变的，但是战场是不停变化的，活用战术才是在战场上生存的王道。借用JS老爷爷的一句话：聊天到此为止，我们来谈“生意”吧！

第19计 釜底抽薪

从字面意思上理解，釜底抽薪是将沸腾的锅下的燃料取走将火灭掉，从而让危险的锅子平静下来。在《超级大战争DS》中新加入的蓝月军CO莎夏就是个中高手。她的破坏技能以自己的金钱数来削减对手的能量，虽然和AI对战时作用不大，可是和其他玩家PK的时候，却能让对手轻易无法释放特殊技，甚至是一般的破坏技都放不出。对于一些比较依赖特技的CO，这实在是巨大的打击，加上她的收入较多，再配上科林做姐弟组合，完全可将对手拿钱耗死。

第20计 混水摸鱼

把水搅混时，鱼惊得乱跑，我们可以趁乱把那些惊慌的鱼摸上来。游戏中也是一样，僵持不下时，把对手局面搞乱，在敌方部队慌忙时借机占领敌方的工厂城市或消灭掉一些有威胁的部队。比如陆占僵持中敌方往往会不断造出重兵器和远程部队来加强，这时如果派出一两架轰炸机去敌方工厂周围拦截重兵器部队，你会发现敌军的思路会完全被打乱，会将大把大把的钱用在制造高炮部队上，只要飞机在工厂周围和敌军的高炮部队周旋，敌军就会制造更多的高炮部队，如果有部队空投或登陆到敌军总部附近就更热闹了……此时我方就一举趁乱歼灭没有后援的敌军陆军主力，而后用坦克部队将敌军的高炮部队风卷残云地歼灭吧。

第21计 金蝉脱壳

玩过《超级大战争》中的一定记得那关，任务是要求我们保住孤岛上的某战斗单位。仅有的陆地部队和海面部队根本无法抵抗来势汹汹的敌军大部队，惟一方法是把仅有的坦克和步兵及要保护的搭载上登陆舰运到上方抢占工厂，但敌方兵力甚多，登陆后必死无疑，因此只留一两个无关紧要的船留一两个无关紧要的来牵制吸引敌军海面火力和地面部队，同时潜艇和战舰后退保护登陆舰部队，并在登陆后进行掩护直到占领工厂海港，再以此为据点进行大反击。这就是金蝉脱壳在“《大战争》系列”



▲战斗机：“你打我啊，你打我啊！”轻型坦克：“我、这……”

中的典型战例，留一个空壳，主力却在敌军火力空缺处建立了根据地。

第22计 关门捉贼

关门捉贼，是指对敌军要采取包围的战术。如果能够正确利用山脉、河流等地形，用少量的单位就可以限制住敌人主力的调动，让敌人行动不能，攻击不成，从而歼灭敌人。比如“《大战争》系列”中最常用的拿步兵包围战斗机，战斗机、运输机包围结实耐打的巨型坦克等，都能起到限制敌人行动，从而制造机会将其一举歼灭的目的。

第23计 远交近攻

远交近攻是三十六计中应用面非常广的一则计策，在《大战争》这样的游戏中自然也是得到应用，以多方战斗为例，各位肯定会先进攻邻近的吧？肯定了，威胁最近，攻打起来调动部队也方便。即使偶尔被较远方势力给偷袭了，也没必要劳师远征，主力去调远方了，邻近的势力一旦成了气候攻打过来，我方想往回调动都难。



▲哈，其实这队步兵已经被蓝方收买了。

第24计 假途伐虢

假途伐虢的意思是指先给予别人一点小小的好处，趁人麻痹大意的时候将其一举拿下。在AW2蓝月军的关卡Two Week-Test中，科林占据的角落的出口处有几座城市，在防守的时候可以故意空出来给敌人占领，在敌人步兵占领城市的时候将其重创减慢占领的速度，这名步兵就会只顾着占领城市，堵塞了后方敌人行进的道路，可以帮助我们抵挡下不少的火力。

第25计 偷梁换柱

在战役模式中，有些关能够得到友军的帮助。其中很多情况下，友军的位置、兵力、资源都有所长，这时可以来这一招偷梁换柱，把自军作为敌人火力目标，努力守住阵地；而将友军作为达成关卡任务的主力。如AW2中黄色慧星军的最后一战，下方自军山本缓缓推进，上方格利特或科林趁敌人上方兵力空虚迅速扩张，几艘战舰就能轻松炸毁敌人的管道。



▲蓝军才是此战主役。

第26计 指桑骂槐

指桑骂槐是指用各种方法对敌人进行威慑，以达到掌握主动权的目的。如果在游戏中想拿到较高的评价，那一定要掌握AI的弱点。AI控制的远程部队如果处在玩家近战单位攻击范围内的话，是会主动退却的。利用近战部队的推进，可以逼得AI的远程部队节节后退甚至脱离前线，阵型就被打乱了。这时玩家已经掌握了战局的主动，可以一举而上打击敌人，既减少了兵力损失，也能节约阵地推进的时间，从而容易获得较高的评价。

第27计 假痴不颠

假痴不颠，指得是在没摸清敌军实力的情况下，要按兵不动等待时机的到来，绝不能轻举妄动。“《超级大战争》系列”中，有不少我方部队有限、敌军却装备精良的关卡，这个时候还是先装孬种吧——当然是装的，这个时候不是在那等死，除了歼灭先头骚扰部队，还要仔细听敌军进军时的声音，辨别敌军部队的数量和种类，之后占据好树林等有利地形并根据敌军的数量种类布好阵形，争取一气摧垮敌军的进攻部队，之后再调动兵力，用皮厚的单位配合城市的回复，步步为营地探敌军隐藏在树林中的防御火力并将之消灭，最终近乎无伤取得整场战斗的胜利。



《牧场物语》NDS版精灵篇（八）

本作中有相当多的精灵考验着众玩家的耐心，例如本次介绍的钓鱼组和回复组。它们的收集方法几乎没有捷径，只有靠诸位玩家的点滴积累。

钓鱼组，代表色为深蓝色，队长ブルート带领的12个成员都是钓鱼好手。钓鱼组可以在任意有水的地图里工作（除无名岛），但每次雇佣时只能选择其中一块水域，由于它们优先在河边工作，所以女神泉和龟池不属于它们的垂钓范围。初期熟练度不高时，精灵们只能钓上垃圾以及小鱼，熟练度提高后可以钓到中鱼以及大鱼，鱼上钩后直接出货，所以在闲暇日子雇佣它们帮忙钓鱼也可小赚一笔。

钓鱼组的初始雇佣金并不高，但增长相当快，所以熟练度最高阶段时该组的雇佣金也是所有精灵中最贵的。

在特定地点钓鱼是让钓鱼组精灵出现的方法之一，ブルート和リール藏身于两个温泉中：初期的忘忧谷一个温泉也没有，只有触发了矿场MM フレン的第三个爱情事件后才会在建筑用地旁发现第一个温泉。有的玩家由于忽视了フレン的爱情度，而屡屡触发フレン与教授カーイン的情敌事件以至于フレン过早地嫁给了教授，如此一来只有等主角与其他MM结婚生子后温泉才会出现。当第一

熟练度	雇佣金（枚）
1～300	20
301～600	40
601～900	60
901～1200	80
1201～1500	100
1501～1800	130
1801～2100	160
2101～2400	200
2401～2700	250
2701～3060	300

深蓝色精灵出现方法一览

姓名	诞生日	最喜好物	狗	猫	出现条件
トゥリエ	春4日	刺身	×	○	钓鱼50000条
フライ	春24日	酱烤茄子	○	○	钓鱼500条
ブルート	夏3日	果汁	○	○	在建筑用地旁温泉钓鱼
サンペイ	夏21日	天麸锣面	○	○	解除诅咒钓竿
フィッシャー	夏29日	苹果派	○	×	使用秘银以上等级钓竿
ギージェ	秋14日	沙拉	○	○	钓鱼5000条
ボウト	秋25日	松蘑饭	×	×	在养鱼池钓鱼
リビエラ	冬2日	奶酪蛋糕	×	○	在取水池钓鱼
ロッド	冬7日	热牛奶	○	×	钓鱼1000条
ブワソン	冬10日	烤马铃薯	○	×	钓鱼10000条
リール	冬18日	腌青瓜	○	○	在女神泉边温泉钓鱼
ペーシュ	冬23日	炖南瓜	○	○	钓鱼50条



▲精灵无法到达的无名岛。

温泉出现后，在其中恢复疲劳度100点后镇长以及小精灵们将帮助主角建设第二个温泉。

其次高达50000条鱼的要求着实为难了不少玩家，因为钓鱼实在是一件费时又费力的事情，一种方法是装备女神帽子（效果中）或河童帽子（效果大）在地下室钓鱼，另一种则是可以雇佣已经找出的钓鱼组精灵帮忙，它们的工作量同样计算在内。这50000的数据除了大中小鱼外还包括各种垃圾以及宝藏，完成这一艰巨的任务考验的就是玩家们的耐心了。

如果说钓鱼组的精灵实在让诸位玩家头疼，那么接下来的回复组的收集就更是难上加难。回复组，代表色紫色，队长バイオーレ。该组的工作范围为单地图工作，每30分钟可以帮主角回复体力以及疲劳，初期只能回复10点，但熟练度80%以上后就可以帮助主角完全回复，在日常繁重的工作中回复组可谓得力帮手，让它们待命于主角经常出现的位置较为方便。回复组的雇佣金与灌溉组等完全相同，不予赘述。

紫色精灵除了スピリー以及ソウル两位躲在酒吧里的精灵外都比较难救出。首先是食用药草的三位精灵，矿场中埋藏着大量黑色草，挖矿过程中黑色草作为回复药品经常需要食用，所以这三位精灵建议在挖矿时救出。其次是利用温泉回复时救出的三位精灵，建筑用地旁的温泉回复疲劳，女神泉旁的温泉回复体力，在这两个温泉中主角必须回复60点以上方加以计次，以每分钟回复1点来看，泡200以及500小时温泉都是非常恐怖的事情，好在主角有百泡不烂的金刚不坏之身，劳作之余好好享受一下吧。

减慢时间流逝的特殊装饰品“时の指轮”在救出紫色精灵的过程中起着事半功倍的作用，泡温泉时佩戴它只需要30分钟便可恢复60点体力，而雇佣紫色精灵回复时佩戴它只需要15分钟便可进行下一次的回复，但即使如此，玩家们还是得准备好200%的耐心，这一救出过程将是漫长而枯燥无味的。

至此所有工作组精灵介绍完毕，离精灵的全部收集也已经不远。精灵们会引发什么奇特的事件吗？还有什么特别的精灵会出现吗？敬请期待下一辑的介绍。



▲紫色精灵帮主角回复体力。

紫色精灵出现方法一览

姓名	诞生日	最喜好物	狗	猫	出现条件
サンテ	春12日	腌青瓜	○	○	紫精灵回复魔法1000次
ノホノホ	春20日	巧克力曲奇	○	○	紫精灵回复魔法100次
アニメ	夏28日	蛋炒饭	○	×	食用九色草以及エリ草30个
コトダマ	秋8日	山葡萄酒	○	○	食用九色草以及エリ草150个
バイオーレ	秋17日	咖喱饭	○	○	使用建筑用地旁温泉200次（每次回复60点以上）
ジュビリー	秋20日	葡萄酱	○	×	紫精灵回复魔法750次
スピリー	秋26日	竹笋饭	○	×	在酒吧饮用饮料1杯（水除外）
ホイニ	冬1日	苹果烧	○	○	紫精灵回复魔法500次
パウア	冬6日	甜薯片	×	○	食用九色草以及エリ草80个
ケアリー	冬13日	布丁	×	○	使用女神泉边温泉200次（每次回复60点以上）
サーン	冬21日	炒青菜	○	○	使用女神泉边温泉500次（每次回复60点以上）
ソウル	冬28日	蛋糕	×	×	在酒吧饮用饮料50杯（水除外）

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY



《火焰之纹章》与广告（下）

2002年，《封印之剑》的发售使得"《火焰之纹章》系列"进入了一个全新的纪元。进入了新纪元的《FE》并没有因为加贺昭三的离去而从此一蹶不振，反而焕发出新的活力，其的生命力已完全不输于加贺时代。新的纪元，新的作品，当然也需要一些全新的宣传手法，但毕竟《FE》是个"年长"的游戏系列，虽然已有3年没和玩家见面，但她仍然有着个广大的玩家基础。所以，怎样在聚集老玩家的基础上吸引新的玩家，是摆在宣传负责人面前的一个艰巨的任务。

《火焰之纹章 封印之剑》

有人说，《FE》第一作的广告，别说在那个年代了，就是在现在也会显得很有个性。可能就连《FE》的宣传负责人也是这样想，果不然，作为新纪元的第一作，《封印之剑》也采用了《FE》第一作那样的"歌剧广告"。《封印之剑》的广告和其他《FE》作品的广告不同，它有两段不同的版本。一个版本是30秒，一个版本则是40秒。30秒版本则是常规的广告，在歌剧的最后展示了游戏画面。40秒版本则更完全的突出了"歌剧"本身，只是在片尾加入了"觉醒的炎之纹章"几个大字和大屏幕的《封印之剑》LOGO。"歌剧"的过程和第一作的广告完全一样，只是举剑的人物从玛鲁斯换成了罗伊。站出来独唱的妮娜（上辑说是艾莉斯，后经查证那是妮娜）换成莉莉娜。至于他们口中唱的歌词嘛，则是完全一样的啦。当然这个广告并不是为了突出其特别，而是要强调一点，那就是"《FE》的再生"，主要的作用也是为了拉回以前的《FE》老玩家。我想这时有人就会问，新时代了为何还是使用了老作品的广告格局？关于这一点应该和《封印之剑》的定位有关系了。作为复活后的新作，其最主要目的不是吸引新的玩家，而是尽可能地拉回老玩家，因为老《FE》玩家的基数是相当大的。这一点和《纹章之谜》的广告性质有相同之处，都是以怀旧为主打。当你在电视上看到这则好似当年第一次接触《FE》的广告时，你的心里会怎么想呢？



▲这个画面是40秒版本特有。

《火焰之纹章 烈火之剑》

经过了《封印之剑》这个磨合期，《FE》的新作开始寻找新的定位点，因为谁都知道，只有不断的革新突破才能在残酷的商业竞争中生存。2003年，《FE》新作《烈火之剑》公布，而这部作品从头到尾都体现出一种"新潮"、"流行"的气息。作为游戏发售之前的热身仪的广告宣传自然也是如此。动用女演员来拍广告，这对于《FE》来说已不是第一次，所以当时年仅15岁的掘北真希的演出并没有引起多大的轰动。反而是平井坚在广告中的一曲「LI FE IS」给人们留下了深刻的印像。这段集许多现代流行元素为一体的广告，不仅


▶这是《烈火》美版的广告画面，请不要把那些坐在那吃肉的大叔和《烈火》人物想在一起就是了。

为以后的《FE》广告做出了一个成功的范例，而且其中所使用的广告词也成为了经典。比如“失去了的同伴，将不可能再见到”等等，这些都等成了日后《FE》宣传中的重要词句。这是“《FE》系列”的广告第二次请日本演艺界女优来出演，但这次最终所达到的直接效果却并没有当年《纹章之谜》那样高，可是其间接效果则是让当代的玩家对《FE》有了一个全新的认识。（因为《烈火之剑》也推出过美版，所以其也有美版广告，美版广告的风格则接近于以前的广告片，找了一群欧美人担当演出，确实比日版的更有味道。）

《火焰之纹章 圣魔之光石》

相对于《烈火之剑》来说，《圣魔之光石》的广告片则就有些不思进取了。模式与《烈火之剑》的广告片一样，少女手拿SP玩着《FE》，背景也有着歌声，只不过过程不同。《烈火之剑》中堀北真希是体会到了游戏人物的感情，将他们当做了朋友。而这次则是少女在熙熙攘攘的商业街中手捧着SP专心地进行着游戏，当游戏中遇到难处想放弃的那一瞬间，立刻时空交错，少女身边出现了许许多多的骑士。就在那一刻少女仿佛进入了那个充满幻想的世界。此时，片段中出现了《圣魔之光石》的游戏画面，就是这些战士们战斗的身影让少女下定了决心，一定要闯过难关。随着一句“ともに参りましょう”，少女又坚定地前行了。同样的广告模式与布局，区别只在于所表达的内容。这个使得整个“《FE》系列”的流行气息更浓，更好的吸引了热衷追求潮流的年轻人和许多“非玩家”。



▲福田沙纪的这个笑容有点傻，这一幕是在拍摄现场照的。



▲现实与虚幻瞬间的融合。

《火焰之纹章 圣魔之光石》

6年，整整6年了，自《多拉基亚776》之后，这是《FE》系列第一次在家用机上登场。所以不管是《FE》的制作会社IS还是发行方任天堂对此作都是十分重视。对于此作的宣传也是竭尽全力的。此作短短30秒的广告，将《FE》从2D进化为3D的这种大跨越充分地表现了出来，几段动画影像的片段更是让玩家眼前一亮，让他们感觉到了一种立体化、多元化的《FE》世界。片中的音乐也很单纯，只是一直在放最基本的《FE》主旋律，这也是惟一一次在广告片中将最基本的《FE》主旋律从头放到尾。简单的画面处理，单纯的音效，和几句再简单不过的台词，既要玩家心喜若狂，又不在任何地方拖泥带水，当然，这样表现无疑也是和游戏主角“佣兵”的身分相符合。用两句话可以概括《苍炎》本身和这段广告，那就是“简约而不简单”，“平凡之中表现出的华丽”。



▲《苍炎》中的片段动画都是2D渲染的。

广告介绍完了，回头看看，这《FE》广告的历史以及其一次次的变化，不正是《FE》风格和其所针对玩家群的一次次变化吗？作为一个成功的商业游戏系列，《FE》的成功要素很多，而且有很多并不只是表现在游戏本身，更多的还是例如广告这类平时不太起眼，但却起着重要作用的小细节。游戏是一门艺术，那广告何尝不也是一门艺术？一则好的广告，同样会使你心情激动的。

文 熊猫　编 胧月



乙女的花园



Hello Kitty

如果你是一个女孩子，不管有没有接触过相关的系列，都一定不会对Kitty陌生吧？这个原本来自英国，却因为在日本大受欢迎并由日本公司经营才变得现在这样出名的粉色小猫，如今已经是全球女孩子心驰神往的小可爱。和蜡笔小新等以搞笑为吸引眼球手段的卡通形象不同，凯蒂猫可是货真价实的人见人爱(小新是人"贱"人爱—v—)，不过虽然认识她的人不在少数，可是真正了解她的人却不多，那就先放上一小段资料吧。

姓名：凯蒂猫(KITTY WHITE)
昵称：Hello Kitty
性别：可爱小女孩（漂亮的小女生）
生日：1974年11月1日
星座：天蝎座
血型：A型
出生地：英国伦敦
身高：5个苹果高
体重：3个苹果重
性格：开朗活泼，温柔热心，调皮可爱，喜欢交朋友
专长：最擅长打网球， 钢琴也弹得非常好
最拿手厨艺：欧洲田园风手制小饼干
最喜欢的事物：喜欢听童话故事，收集各式各样美丽可爱的小装饰品，有糖果、小星星、小金鱼，尤其以蝴蝶结为最多，喜欢和许多好朋友一起到公园或森林去玩
最喜欢的食物：妈妈亲手做的苹果派、镇上面包屋叔叔的爱心面包
最喜欢的科目：英语和音乐
最佳的代步工具：喜欢骑着粉红色的三轮脚踏车去公园玩耍
最有魅力的重点：左耳上戴着红色蝴蝶结， 还有一个圆圆的小尾巴
最甜蜜的梦想：跟丹尼尔在一个浪漫的海边小教堂结婚
未来的愿望：希望长大后当一个伟大的诗人和钢琴家
性格：是所有小女孩的综合体——倔强而不易被讨好，但却又温暖可爱、活泼开朗，喜欢交朋友，勇敢、倔强，总是喜欢扮演大人，即使自己受到伤害，也希望身边的人都开心
个性：她的字典里没有"随便"两个字，尽情挥洒生命，不留白。说起话来特别强调R音，自然而不造作，让人感觉特别温暖、开心
Kitty的生活：一个精力充沛的小女孩，Kitty 很爱在户外玩，在公园或者森林， 还有Kitty 也很喜欢弹钢琴、打球和烤蛋糕做些小点心之类的

另外，笔者查阅了一些相关资料，发现凯蒂猫所涉足的领域简直无所不至：大到电视机、微波炉、笔记本电脑，小到餐巾纸、车载电源甚至是锅碗瓢盆，一应俱全。这还仅仅是国外，国内也是铺天盖地：书包、沙发垫、钥匙链……没有做不到，只有想不到。当然它们的共同特征就是全部都是粉红色，这个颜色长久以来都应该是属于女孩子专有的颜色呢，呵呵。





我们这次要介绍给大家的是一款GBA上的凯蒂猫相关游戏——《凯蒂猫的欢乐聚会》，游戏今年5月曾经发售过欧洲版，而笔者也就趁着11月刚刚发布的美版来为各位掌机MM们介绍下这款简单却温馨的游戏吧，当然GG们也可以把游戏介绍给身边的对游戏一窍不通的女孩子们玩玩，保证让你们事半功倍……（胧月：你说什么？什么叫事半功倍？）



游戏容量很小，有两个模式，一个叫做"PARTY TIME"，实际上就是故事模式，玩家需要控制着Hello Kitty在房间里为即将开始的

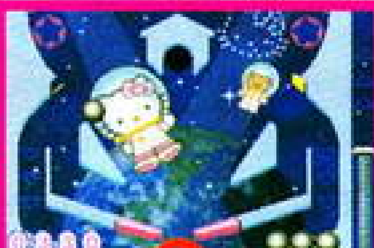
聚会做准备，就是要从房间的角角落落找到布置会场的道具、和爸爸妈妈妹妹聊天或者馈赠小礼物提高他们的好感度、给爷爷奶奶写信邀请他们参加等等琐碎的小事情，相信很多温柔贤淑的女孩子对这样细心的活还是乐此不疲的。等到被邀请对象的好感度超过一定程度时，就可以开始晚会了，这样就算通关了，然后会有更高要求的任务出现，具体就是会增加被邀请人数、好感度需要更高，不过基本上不会太难，可是要记得记录通关后游戏个出的密码，否则就得不偿失了，粗心大意的MM游戏时要注意哦。

游戏中还有许许多多的小游戏(Party Games)，



不少都是耳熟能详的，不过因为Hello Kitty的加入而乐趣大增，下文将简单解说这些游戏，有些还是在故事模式中必不可少的触发剧情的条件，大家注意哦。

Pinball Party Treats



弹珠台游戏，A键是发射小球，L和R分别控制左右两个弹杆。

Shop Hop



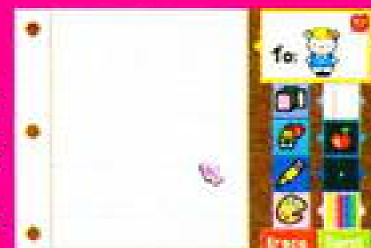
要从游戏画面下方走到上方，然后取得上方的物品，一共有三个物品，需要取3次，游戏方式类似"青蛙过河"，只需要使用十字键，要注意躲避来来往往的购物车。

Bouncing Balloons



泡泡龙想必是MM们无人不晓的吧，这个Hello Kitty版会让你们更加爱不释手的，3个相同颜色挨在一起就可以掉落了，十字键控制方向，A键发射。

Friendship notes



画图游戏，是故事模式中发出邀请信的惟一途径。按住B不放再配合十字键可以在画面右方选择发送对象、信纸样式、图片、画笔粗细、画笔颜色，选定后就可以在左方的信纸上图画了，按住A不放，然后用十字键涂鸦吧，画笔很难控制，只能画个大概，不过只要写了东西就可以发出了。

Gift Grab



会从底部不停涌现出礼物盒子来，只要有3个(或3个以上)相同颜色的紧挨在一起，点其中一个，所有的都可以消除。十字键选择盒子，按A消除盒子。

Cutie Catch



扔球砸人的游戏，最好的方式是先按十字键上下选定高度，然后再按A选定力度，按A的时候，看好力度后要迅速放手，否则闪念间力量就到最大了(而而且无法调回)，被砸的人的位置会不停变化，比较有难度的游戏。

Bowling Alley



把小球吹到对面的目标里小洞里，不同的小洞根据难度有不同的得分，十字键左右调整小球方向，按住A键控制吹气力量大小，同样不能按过头。

Party Dress Up



换装小游戏，要为小猫换上头饰、衣服以及鞋子三部分，按十字键上下选择更换部分，按A键使不停路过的衣服鞋子停下来。

Puzzle Slide



拼图游戏，拼出屏幕左下方的画面便可，使用十字键和A键控制。

Card Match



著名纸牌游戏"神经衰弱"的Hello Kitty版，这个不用多说了吧，找到两个相同牌面的就可以消去了。

Music Jam



音乐游戏，GBA上所有键一齐上阵，当图标经过打击地带时要恰好按下相应的键，要把握好时机，不要过早或者过晚。要是弹得糟糕，小猫的脸色可是会不好看的哦。

Music Memory



记忆小游戏，电脑会先让小鸟按顺序唱歌，玩家需要按照这个顺序再重复一次，十字键的4个方向对应4个方向的鸟。

Crazy Cakes



烘烤蛋糕的小游戏，画面中有6个面饼空位，首先要按A向空位里倒入面粉，然后待面饼由外向内颜色变深后迅速按A翻起，之后再次由外向内颜色变深后就可以起锅了，呵呵。不过要注意恰到好处地翻起，过早过晚都会使面饼付诸东流。熟练操作后，一次可以做6个出来哦，各位在现实中做不好饭菜的MM来这里找回自信吧。此外这个游戏在故事模式里也是很重要的，想讨好被邀请对象，就多做些蛋糕当礼物吧。

文 雷伊

逆转剧场

VOL.27

NDS版的《逆转裁判4》公布已经有两个多月了，但却依然没有进一步的消息公布。在漫长的等待中，大家不妨拿出之前的作品再度温习一下，或者去寻找几款掌机上的其他优秀推理AVG来玩。雷伊在这里推荐NDS的《侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件》，优秀的剧本和出色的音乐都能让人感受到一种不亚于《逆转》的游戏乐趣，在没有《逆转》新作的日子里，大家就用它来打发时间吧！

“《逆转裁判》系列”移植PC平台



人气满点的“《逆转裁判》系列”最近可以说是遍地开花，不仅移植给了日本手机，如今又将在PC平台上登场了。《逆转裁判》三部曲都将由株式会社SourceNext相继在PC上推出，其中系列第一作将在今年12月23日登场，售价为2970日元，而其他两作则将在明年春季分别发售。



需要说明的是，这次PC版的第一作《逆转裁判PC》是以GBA版为基础移植的，所以并不会加入《新生的逆转》中追加的第五话。在运行环境方面，操作系统上要求Windows 2000/XP，CPU为奔腾Ⅱ 1.00GHz以上（推荐奔腾4 2.0Hz以上），内存128MB以上（推荐256MB以上），对应DirectX 9.0c以上版本，64MB显存以上的显卡（推荐128MB），支持手柄操作。

逆转画板

这次的“逆转画板”中，我们将为大家介绍的是《逆转裁判3》中人气最高的检察官哥多的密藏草图。《逆转3》的画师岩元辰郎最擅长的就是画大叔，所以这次的哥多检察官在外形上绝对没有让大家失望，再配合那句“男人只有在一切都结束的时候才能流泪”的经典台词，轻易让这位检察官成为了“《逆转》系列”中最具人气的角色之一。

草图1 沧桑大叔型



留着络腮胡子的黑发大叔，左边的那张草图看上去有点像日本R&B天王平井坚。

草图2 东西合壁型



身上穿的是洋装，手中拿着的却是日本刀，给人一种比较矛盾的感觉，样子也不是太美形。

面具男型1

草图3



虽然口中叼着一支烟，但脸上带着的面具却让他看上去像极了《机动战士高达》中的某人……

草图4

面具男型2



依然带着面具，但在服装上已经和完成稿相当接近了。

草图5

风衣型



穿着风衣，带着帽子的造型，手中还持着手枪，看上去很像一名侦探。

草图6

咖啡牛奶型



嘴中叼着吸管，如果他爱喝咖啡牛奶的话，那这一嗜好就和《街》中的某人很像了。



草图7

呼吸困难型

嘴上带着呼吸装置，乍一看有点像扎古……

哥多检查官



完成稿



掌门人SP

圣诞元旦将至，这辑“掌门人SP”开篇当然要向各位掌门人问候了：Merry Christmas！元旦快乐！随着圣诞临近，圣诞商战的游戏大作也纷纷登场，你喜欢其中多少呢？总之，玩上心仪的神作，开开心心地度过圣诞元旦吧！

系统问题

马修的电脑在前一辑截稿前出现了虚拟内存过低启动困难的问题，但竟然奇迹般地挺过了截稿日。休息完上班再开机，又遭遇同样问题。以为中毒，又懒得重装系统，遂进安全模式查毒，结果160G的硬盘扫了近9小时，够重装四五次系统了……更郁闷的是这9小时查毒毫无作用，最终系统还是可耻地挂掉了，而且连同马修临时放在桌面的众编提前交上来的小编寄语也一同浮云了。

劫匪奸商

某编去某市玩，因听说该市的劫匪异常凶悍，遂处处小心，如此谨慎当然换得一路平安。某编在那还买了一张某动画剧场版的DVD。回来兴致勃勃地将碟放进DVD机，显示无碟，弹开关闭碟舱，还是显示无碟，反复几次，此编怒，将碟从DVD中取出，才发现这所谓的DVD不过是个薄塑料盘上贴张彩纸……

在我写信的桌子上有一堆各式各样的练习题和测试卷，另外还放着我那黑色的GBA。然而我既不想做题也不想玩GBA，可能是初三的学习生活对于我来说太紧张了点。现在好像已经找不到当初玩GBA的那种感觉了，就好像用电脑上的模拟器玩GBA游戏没感觉一样，总觉得有一点浮躁。唉，这样的日子什么时候是个头呢？

广州湛江 韩展宇



软饼干：最近收到了不少身处在初三、高三阶段玩家的来信，很多都表达了或多或少如同韩读者这样的情绪。其实这很正常，初三、高三的紧张是必然的，将要面对很残酷的竞争，而人的精力又是有限，当你将大部分的精力都用在一件事上时，自然就不会有很多的精力去干其他的事了。大家放心，我保证大家一考完试，游戏的动力肯定又会回来。不就剩下半年的时间了吗？坚持就是胜利！

游戏打得好，说明有头脑。
游戏打得精，说明思路清。
游戏打得细，说明有精力。
游戏打得狂，有本《掌机王》。
爆机不吱声，说明城府深。
Game Over不投降，说明竞争意识强。

张家港 王佳





上辑写“掌门人SP”前言时，深圳的天气正好凉爽得舒服，马修舒舒服服地写下了当时舒适的气温感受。谁知晚上忽然降温，走出室外，衣着单薄的马修便重重地打了一个喷嚏！揉揉酸酸的鼻子后，马修便气哼哼地回到办公室把刚才那段前言删掉了……

今年7月购入一台黑色PSP，一直当宝贝般爱护着。可一次将它借给女友玩的时候，可能是PSP个头大了点，女友竟然没拿住，PSP直直地摔在了地上，当时顿觉天地失色，魂飞魄散，好一会才回过神来。看着女友歉意的笑脸，我自然也不好发作。还好，最重要的屏幕好像没什么损伤，其他功能也都运转良好，随手塞了张UMD碟到PSP里时，结果里面传来了可怕的卡啦卡啦声，PSP不读碟了……

拿着这台不能读碟的PSP过了好几个月，那天将PSP放在口袋里坐车的时候，由于道路颠簸，PSP又一次不幸地摔到了地上，不过奇迹也在此时发生了，捡起我的PSP后，我发现它居然又可以读碟了！看来大家的PSP以后要是不读碟，可以多摔两下试试，呵呵（开玩笑）。

成都 刘川

软饼干：其实按照惯例，这些掌上产品在设计时就肯定有过抗摔能力的测试，所以设计出来的产品抗击打能力还是有一点的，就像我那Sony Ericsson的T628手机，都不知道摔了几次了，现在还不是跑得很欢，除了有些反应慢、没事喜欢自动重启之类的小毛病……

马修：记得小时黑白电视图象不清或晶体管收录机（就是“戏匣子”）信号不好时，长辈的土办法就是手砸一砸拍一拍，这个方法不会对现在的PSP也管用吧？慎用慎用！



编辑部应该有很多美编吧，不如让美编来个小编大调查吧，比如男人味、帅气度等，登在下一辑。小编不准改，特别是马修！

广州 江浩

马修：为什么特别说出要我不要修改啊？

紫枫：貌似“美编”俩字应该改成“MM”……

某一天夜里，我正在客厅看DVD，我老爸走进了我的房间，没过多久，他从房间里走出来，手上竟拿着本《掌机王SP》，而且神情很诡异。我以为他要骂我看闲书不好好学习。但没想到我老爸却指着书中一页说道：“书里说GBA上出了《马里奥医生》，你有吗？”我想到了我老爸是最喜欢玩《马里奥医生》的，为了讨好老爷子，我第二天就将《马里奥医生》烧进烧录卡中。不过后面几天，我就后悔了，讨好计划是成功了，可是老爸开始霸占我的SP了，而且连上班都带着……最后我只能将希望寄托在《掌机王SP》上了，让我中个NDS吧！

上海 童怡威

马修：鱼与熊掌不可兼得嘛，为了讨好老爸是要做点牺牲的。如果以后NDS上PSP上也有你老爸喜欢的游戏呢，那你就走运了，呵呵。

后天，我们终于可以一睹NDS的芳容了，我含辛茹苦地储存了四百大洋，借给了有八百大洋的同桌。后天下午，拆机！哦，不对，应该说是拆封大典。一千二百大洋，一部NDS加一盒正版《马里奥赛车DS》，天啊！余音绕梁，三月不知肉味……

广西 王晓

马修：先恭喜王晓玩友和您的同桌喜得爱机，看得出你们两位都非常喜爱掌机人，而且有着深厚的友谊和信任吧，祝你们的友谊借由这台NDS联系得更加紧密。

我想买陶瓷白的PSP，可我的朋友说竟然说那是“马桶白”，无限郁闷啊！

河北 马良

马修：各有所爱嘛。重要的是你自己觉得怎么样。自己喜欢就行。

铭风：其实白色PSP的白和马桶的白是两种完全不同的风格，自己喜欢就不必太在意别人的评价吧。



各位小编好，我是《掌机王SP》的忠实读者。我这次写信是想告诉各位小编一件很不爽的事。我是中奖者，第25辑的NDS。拿到奖品后的心情十分高兴，但好景不长，我把NDS带到班上去玩，谁料到被偷了（这都怪我）。我在班上找了很久，但没能找到，现在心情十分郁闷！看到NDS的说明书，更郁闷（我好想NDS呀，不知现在在哪了）。

各位小编能够体会到小弟的心情吧。说到这里，我真后悔。我觉得我很对不起那位抽奖抽中我的人，那个NDS可是有纪念价值的，但我却……哦，对了，还有一盘NDS卡也一起没了。我现在心情很不好，只能写这么一点了。在此，祝各位小编身体健康，游戏顺利。

成都市 邓凯



马修：帮你谴责偷你机器的小偷，您也振作起来，千金散尽尚还复来，何况这一个机器一盘卡呢？另外也提醒喜欢带机器到处玩的玩家们，一定要小心被盗，得与失往往只是在瞬间。

我们几个好伙伴现在都到了不同的学校，但大家的友谊一直继续着，因为我们还有着掌机这个共同的爱好。随着时间一点点地推移，从刚开始对PSP的无限追求，到现在已是冷静很多了。其间我明白了游戏最重要的还是几个人可以在一起玩，单单的一个人守着各式各样的游戏机又有什么意思呢？所以我想告诉大家，珍惜你的友谊，不要因为游戏而忽视了它。

辽宁大连 贺树仁



软饼干：贺读者说的很有道理，游戏就应该是大家一起玩的嘛！我们的老祖宗就告诉过我们："独乐乐，不如众乐乐。"通过玩不同的游戏结识各种朋友也是游戏的一大魅力之所在。

我是一名高三的学生，面临着升学考试的压力，不得不暂时收敛"掌机狂人"的真实面孔，而摆出一副莘莘学子状故作深沉。其实，在"伪文学青年"覆盖下的真我无时无刻不心向着《掌机王SP》和心爱的游戏，一旦满足特定的条件（比如："高考结束"），必将暴露出最狰狞的本质，行将吞并《掌机王SP》所有"奖品机"的野望！

上海 Hikaru



海文：大家都是过来人，所以对你忍痛割爱的心情也很能理解。虽然离开了自己喜欢的掌机和游戏会让人觉得很不舒服，不过学生毕竟还是要以学业为重，为了考上理想的学校，在高三这个冲刺的阶段和游戏暂别一下也不是什么坏事。说不定这短暂的分离反而能让你对游戏的热情更加高涨呢！期待Hikaru玩友再度露出狰狞本质的那一天。(^_^)

一天放学，学校组织看电影，如今手机大普及，所以看电影时，台下同学们各式各样的手机发出的各色光芒好似黑夜天空中的一颗颗明亮的星星，但是哪颗是最亮的星星呢？一定就是那PSP超大的16：9的超大宽屏了，绝对夺人眼球！

上海市 彭佳良



软饼干：听上去好有诗意啊，想像一下那样的一个画面还真是十分有趣。不过软饼干还是要在这里提醒大家，看电影时还是要关掉手机，不然可能就会打扰到那些正在认真欣赏电影的其他人哦！

雷伊猫猫（还是猫比较像雷伊）写的《为你而生》攻略真的很有趣呢，就连我们几个女生看了之后都笑得前仰后合。雷伊小编的攻略更坚定了我购买的NDS的决心！不过《为你而生》这个游戏还是有一个小小的缺憾——就是那位天才少女了啦，大家都觉得她很可怜，那么煞费苦心地想得到主人公的爱，结果却还是被抛在一边……但也可能是因为我们都是学理的女生，所以就不由自主地把自己代入天才少女的位置了吧。

Astaroth



雷伊：呵呵，很高兴你能喜欢我做的攻略。《为你而生》中那位天才少女对主人公的爱是没有错的，但是在方法上稍微偏激了一点，所以就让主人公有些无所适从了。其实游戏中这位少女在性格上的诠释要比女主角强很多，相关的迷你游戏也比女主角的好玩得多。如果她能够像《樱大战》中的李红兰那样傻得可爱，那么我想主人公对她应该又会是另一种态度了吧。



海文：这也从一个侧面说明感情这个东西确实是无法强求的……当初厂商放出人物资料时我还以为游戏中会为这位天才少女安排一条属于她和主人公的剧情分支呢，不过SEGA还是铁了心要让这位天才少女成为大反派——就连一开始被视为是主人公最大敌人的情敌11人众都和主人公化敌为友了……想想是挺惨的。

一日，我听说我们班的实习老师要回到他所在的大学了，便高兴地与同桌互相祝贺。课间，实习老师找到我，我以为他知道我与同桌庆祝他走了的事情，心里十分紧张，没想到实习老师用一种恳求的语气问我："你知道哪里有GBM买吗？"我心中一惊，但是依然镇定地问："您怎么知道我熟悉游戏的？"他说："因为我买《掌机王SP》时看见你也在买……"我顿时无语，原来他也是一个掌机饭。

广东 林日周

胧月：游戏真是无所不在，师生同乐更是无数玩家的梦想之一。谢谢你和你的实习老师对《掌机王SP》的支持。

马修：记得以前玩GB时周围玩游戏的人少，偶尔看到另一个手捧GB的简直像看到了知己。不知林玩友知道实习老师原来是将要离开的掌机同好者时心情怎样。

众小编，我很早就开始看《掌机王》了（从第四辑开始），但是真正有提笔写信的冲动是从这次开始的。前段时间我住院动手术（突发性气胸），在住院的一个多月里，是一台NDS和几本《掌机王》陪我度过了难熬的日子，在这里我要对各位说声"谢啦"！

福建 倪端



雷伊：非常理解你的心情，同时也为我们的《掌机王SP》陪你度过住院的日子而感到欣慰。相信看到这里的时候，倪玩友已经康复了，祝福倪玩友及所有读者身体健康的同时，小编也会通过努力给大家奉上更优秀的内容，来作为大家对我们工作的支持和肯定的回报。

编辑，您好，我是西安音乐学院大四的学生，专业是"二胡"和"古典吉他"，我有以下愿望：1.用吉他弹奏《超级马里奥兄弟》第一关、第二关音乐；2.用二胡拉《魂斗罗》第一关及《任天狗》主题音乐。

希望以上两个节目能收录在贵刊的光盘里，本人多次出国参加音乐会，技术方面您放心。

我也是掌机痴迷者，掌机里的很多音乐给了我很多想象空间，也为我提供了很多素材。特别值得一提的是《大合奏》里的作曲功能对于来说很有帮助，在里面我编了几首二胡曲的伴奏，演奏时我会将NDS接到音箱上，效果很好呢！

李超





LIKY：活活，没想到来了一个厉害的家伙啊，收到这封信小编们也都很吃惊呢！这样的投稿当然是大力欢迎的了。（目前小编正在与作者积极联系中，一定争取将这段表演收录到"口袋光环"中，请大家一起期待吧！）

短信快报

短信平台开通后，大家参与得好热情啊，这让小编也很高兴。欢迎大家继续热情参与。

小编们，你们好！本人对图片照片之类很感兴趣，看《掌机王SP》觉得你们的漫画形象都很不错，很喜欢。是根据你们自身的形象或性格画的吗？

温州 137××××9073

当然不是啦，和本人相差很大的。（笑）

希望《掌机王》能出一本权威的PSP专辑的书，内容可以包括游戏介绍、主机保养、周边硬件、掌机软件等，一定很不错，希望能早日出来！

上海 134××××8131

有句话怎么说来着？叫“英雄所见略同”，呵呵。

日语学堂居然把“de si”通通印成“de su”，排版和校样GGMM没领到加班费吧？加油，祝杂志越来越好看！

郑州 139××××9208

です的罗马音拼确实是de su，而非de si。

每期的汉化消息能不能注明下载网址啊？

广州 136××××0828

热门的汉化新作在很多掌机论坛都提供下载的，关注一下你熟悉的掌机论坛就可以。

恭喜《掌机王》终于开通短信了，我想问PSP 1.51版的机子要升级到2.0版和2.0降级到1.50的程序，在哪个网站有下载的，一定要安全可靠，请你们帮帮我。

舟山 138××××7492

给你推荐levelup，下载页面为http://www.levelup.cn/download/DownloadInfo.asp?id=7f882e2433969da0590add4208f0b6f583322942

建议《掌机王SP》能开一个烧录专区。

东莞 136××××6327

硬件发烧馆几乎每辑都有烧录卡的相关报道，多多关注哦。

小编们好，得知《掌门人SP》开通了短信互动十分高兴。但如果在“问题地带”也能够开通短信来问问题那就更好了！我家电脑不能上网，寄信太……

上海 131××××7545

短信平台本来就受理来自于游戏问题的消息的，大家放心。

某日和室友在校外吃馄饨，同学忽问：“那个戒指在哪？”（《晓月圆舞曲》里的戒指。）我头也没抬随口一句：在混沌里，刚说完忽然感觉周围气氛异常……

徐州 138××××0647

天，如果我在你旁边吃馄饨，也会被你的话冷不防地惊动一下的。（⊙o⊙）

我是江苏无锡的一位掌机王的忠实读者，我想问一下短信平台能否问有关攻略的问题。

无锡 137××××1739

当然可以了，不过注意言语简洁，不然超了手机短信最大支持字数，小编就只能收到一半的问题了。

有很多摸拟器的和软件新闻跟本看不懂。

长春 136××××6014

模拟器、软件这些东西和学计算机一样，只对着书本看基本是过目即忘，不过结合软件的实际操作，你会发现其实模拟器和软件使用都不难。

希望有《赤之救助队》所有道具用途的攻略。

江门 137××××8043

《掌机王SP》29辑就有啊。

我在上大一，一见钟情于某女生，狂追一月有余，仍被拒绝，伤心中，还是掌机好，除非坏掉，不然绝不拒绝你，祝天下玩友都找到既爱老公又爱游戏的女友。

济南 138××××4396

这个，马修直觉是您的追求方法问题……另外，作为短信内容，这位朋友写得也很言简意赅哦，不错！

各位小编，你们好，最近RP值暴低 一下就丢了N多东西。（T_T）包括iDS一台，内有《苍月》正版一张，《烈火》正版一张……

天津 137××××6828

帮你谴责偷你机器的小偷，另外这位玩友也振作起来，千金散尽尚还复来，何况这一机二卡了？

忽然觉得自己有一点老大气质，想学戏中里的老大去踩场，手指一点，落在编辑部上，请问编辑们我可以到你们那踩场吗？

广州 130××××1439

耶？竟然有人敢来踩场子？铭风，去把雷伊和胧月都喊来，带上家伙……（·ω·）

更正

《掌机王SP》30辑《GBM拆解录》一文中，因整理失误将日版GBM误写为大陆行货iGBM，特此更正并致歉。

通知

《掌机王SP》第24辑三等奖小神游SP的中奖者、西宁市的张涛玩友的奖品因逾期被退回。张涛玩友看到此消息请尽快联系掌机王读者服务部，以便我们尽快将奖品寄给您。联系方式：电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

此外，尚有部分腰包奖品被退回，请大家登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs/），在PSP讨论区或NDS、GBA讨论区查看置顶贴《中了腰包、背包但没领到奖品的进》。



小生很高兴诸君能看到这封信！前两天在小生身上发生了一件事，小生觉得有必要在这里提一提。话说前两天，小生兴致勃勃地从货柜上抽下一本《掌机王SP》，翻到最后一页，望着琳琅满目的奖品及中奖名单，羡慕啊！于是又掏钱买了信封与邮票，决定碰碰运气。第二天便在校写好寄了出去。（附：学校周围没有邮箱，统一放到门口的专门邮箱，由专人送去邮局。）谁知道，刚放学就被叫到了教导处，到那里偶才知道原来偶将信错放到了举报箱，结果可想而知……（哭）

肥肥



铭风：呵呵，看来你给众编的满腔热情就这样被学校领导感受了。如果你跟校领导说清楚你不是故意捣乱的话应该不会受到可怕待遇的。当然了，如果你在信中写了一些猥琐话语的话，那就只能为你祈祷了。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信“PK+你想说的话”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、玩转PSP、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020 **或发Email至pgking@263.net**

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

LevelUp坛友互动专栏

栏目主持 胧月

临近年末，论坛的讨论气氛渐渐开始热烈。本辑选出的帖子，恶搞有之，原创有之，转贴亦有之，各有看点。在此希望论坛ID叫作huan的玩家不要灰心，虽然你的帖子没有被置顶，不过那首原创的交响乐小编们都很喜欢，也在此把它推荐给所有喜欢马里奥的玩家。

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=133047&page=4

《Talkman》的最BT玩法！

我想不少人都有买《Talkman》这个游戏了吧，对于这个游戏玩家给予的评价也不一样，有好有坏，个人认为还是款不错的游戏。我想有不少人因为自己的发音不好而总得D所以感觉没意思吧？（开始我就是这样。）在这告诉大家个BT玩法：先准备一个PSP，还有TALKMAN 。随后最重要的就是录音机！大家看到这也知道该怎么做了吧？不过录音机最好要好点的，并且要找个比较安静的地方，要不还是只能得B而已。随后就是录音机的妙用了——录、放、录、放……然后就看这拼图一个个出现了。（其实你也可以用中文来玩，不过好象没人会这么无聊。）不过还是希望不要这么干，因为买这游戏主要还是学习，所以大家如果真的过不去再用这个杀招好了，感觉这游戏对学日语的朋友还是有不少帮助的。哈哈，就说到这里，希望大家玩的开心哦！

BT_snake592

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=129659&page=2

(*^_^*)听听我的力作，超级马里奥主题交响曲

“《超级马里奥》”系列应该是90年代人熟悉的一款游戏。这是大家所熟悉的经典旋律，听到它，童年游戏的场景历历在目。前奏是自己根据MARIO主题曲编写的钢琴。然后进入交响乐片段，曲子风格偏向爵士SLOW BLUES，属于欢快诙谐类，希望能给大家带来美好回忆。听完后别忘了鼓掌，也多提建议。整首曲子的制作软件的介绍：

音序器 NUENDO3.1

软音源 Edirol HQ Orchestral VSTi

我喜欢做MIDI音乐，也希望此论坛的高手指点。http://www.163888.net/sing/music/1997254.html

huan

回复摘录：

听起来不错，继续努力啊。

十六雉夜雪

我可以提一些建议吗？钢琴部分有些应该是很有强度的。可是lz你……轻快地过去了。听原来的，某些地方的强度很够，听起来很有层次感，很震撼，爽就一个字。可是楼主没有注意到。

gba1984

顶 ！呵呵，很棒。我也是学音乐的。听上去很不错。

wenyu49826

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=135211&page=1

[转帖]醒目！《逆转裁判》绫里真宵精彩COSPLAY！

看起来很像我们高数老师的COSER真是可爱啊，大家保保眼福吧！

十六雉夜雪



回复摘录：

我看到很多这个姑娘的cos，听说这个姑娘是中国人，很漂亮。有人知道是哪里人么？

daxialht

我感觉再瘦点就更好了啊，HEHEHE。

基拉●大和

挺有神韵的，很可爱，漂亮。

果果

活活，对啊，就是缺了点真宵的傻气。

kantion

热点大家谈

圣诞临近、NDS和PSP无疑是掌机玩家的热门话题，上辑的两个话题继续得到玩家的热情参与。鉴于热点话题参与得多但版面有限，本辑暂拟将热点话题由两点缩为一点，一来保证话题的热门与集中，二来也可以尽量多、尽量完整地放出大家的观点。

上辑热点话题回馈

热点话题一 GBA能否宝刀不老？

前途“半”片大好。

Zero013

总有一天GBA会淘汰，但我们不会忘记她……

KYO

鉴于NDS可以兼容GBA游戏的现实，我想GBA会在近两年寿终正寝。离别不是结束，GBA也必成经典！

yuuseiwang

GBA是我现在最喜欢的一款掌机，即使没大作，经典的游戏也够玩一阵子了。而且现在好玩的游戏又出来了不少

cloudkwj

2000多个游戏也不知道有多少游戏从来没被玩过，GBA的寿命，要看软件……

yourdoom

毫不客气地说，只要NDS和PSP在PC上的模拟技术一天没有成熟，那么GBA就可以轻松活下去。

福福

GBM让GBA的寿命延长了许多。

子龙

最少还能活一年半。毕竟小巧的外型讨小孩子喜欢，便携，而且价格比NDS、PSP要低廉，大作如云。连我这个已经有NDS的了都还想再攒钱买一个玩。

橙色flame

每一个主机都有他的历史价值，过了就让他过吧。GBA也是，虽然我想GBA还会延续一段时间，不过大作的凋零、技术的陈旧等等问题，相信GBA只是会延续一段时间

钢之毛毛虫

GBA是什么？在我看来，就是一台非常廉价的掌上娱乐终端。针对国内的情况而言，千元以上的次世代掌机很难在短时间之内占据主流地位，相比之下价格不到一半且仍有下降空间的GBA及其成熟的烧录卡几乎能够完成绝大部分的娱乐需求，而且还有行货的质量保障。

hopy

我想当NDS上的《口袋妖怪》和PSP上的《FFVII》这等大作发售时，GBA可能会完全沉下去吧。(¯_¯)

东莞 137××××6896

大家都说XXX是GBA最后一作，可是没有哪一家厂商说了这是GBA的最后一作了吧？比如《机战J》。毕竟GBA庞大的消费群体摆在那，任何厂商都不会因为出了NDS而放弃这么大一个市场。GBA游戏会继续出下去。

wanfangabc

热点话题二 NDS 2006

不知其娱乐性能拼几年。

gamexer

明年是NDS的丰收年啊！《圣剑DS》、《FF》、《口袋》、《传说》……再接再厉啊！

samchen0079

只有靠创新，期待能出支持摇摆+震动+话筒+触摸+感光+……的创意作品。

掌机至尊

NDS的优势在于好玩的游戏多。近期想玩的NDS游戏已经多得要令我透支了。

wanfangabc

送任天堂四个字：扬长避短。扬长：升华NDS自身原有的优势，在游戏性方面继续开拓，触摸输入法也给各种应用软件提供了先天的优势；避短：最主要是回避在画面表现上和拓展功能上与PSP的正面比较，但“避”并不代表放弃，NDS影音等其他方面的功能不见得比PSP少。

rousant

希望会出NDS SP，但8要太贵，8然偶可爱的钱包就……

zerosyc

06是关键的一年，希望任天堂能不断创新，为我们提供更好的游戏。

chesten

本辑热点话题

《热点大家谈》继续欢迎大家的精彩论点，关注业界焦点，发表您的独到见解，本辑话题如下：

热点话题一

PSP的破解曾经是一帆风顺，如今却遭遇到了瓶颈：2.0版的破解停留在降级1.5后再无进展。而新的PSP又都对破解采取了一系列措施，使得破解游戏不能正常运行。面对你心仪的即将发售的大作，你将做何选择？

参与方式

信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

Email：pgking@263.net。

短信：编辑短信“PK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在12月23日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

小编寄语



胧月

☆Merry Chistmas，胧月圣诞有礼了！推荐各位去找PS2游戏《维纳斯与布雷斯》的主题曲《大きな古い时计》（译名《古老的大钟》）来听，平井坚演唱，很有圣诞氛围。

☆假日抽空去广州游玩，在玩具市场淘得一个米亚的Q版手办，可爱无比。虽然不是什么珍贵物件，不过个人非常喜欢。

☆12月16日上午，马修赠予包子两个，非常好吃。一问价钱，5角一个，在深圳算很便宜了。遂计划让马修每日早晨捎两个来办公室，无奈阴谋进行到一半就被无情地轰杀，某修真是超级不厚道。





LIKY

◆圣诞节到了，大家圣诞快乐。

◆不久前公司写字楼的物管公司举办羽毛球比赛，参加的都是写字楼内各公司的员工。难得有这么好的活动，我当然毫不犹豫地参加了，我们公司和我一起报名还有一个光盘编辑张兄。比赛当日，第一轮对手没来，于是直接晋级；（汗）第二轮遇到一个貌似连规则都不太清楚的对手，于是快速搞定，就进入八强；心里还在暗喜自己运气好，结果到第三轮碰到一个专业选手，惨败。得知他后来获得冠军，总算心里有了点平衡。不过当我得知张兄竟然没打一场比赛就直接进入八强（前两轮他的对手都没有到），我那个汗。虽然最后张兄也败在了打败我的那个人手上，但还是获得第四名，为他庆贺一下。

◆搬的新家周围环境很不错，紧邻着一个大水库，水库后面山清水秀的，盘算着什么时候上山去拍拍照，否则浪费了这么好的资源。（笑）



雷伊

■正如之前所传闻的一样，《女神侧身像》果然要移植PSP了！不过真没想到它会来得这么快，在明年3月初就可以玩到了，不过不出意外的话，明年2月份应该刚刚被各平台的大作狂潮给洗刷过，所以要想第一时间在PSP上玩到它还得节衣缩食啊……

■前几个月一直都在玩NDS，像《逆转裁判 新生的逆转》、《应援团》、《为你而生》什么的。不知怎么的，半个月前突然开始对PSP的《大众高尔夫 携带版》着迷了起来。虽然花很长时间把全人物给打了出来，不过离道具全收集还有很长一段路要走啊，在继续努力收集道具的同时热切期待续作的公布。

■《逆转裁判 新生的逆转》OST终于入手了，大心！



软饼干

◆Merry Christmas！大家看到这辑的时候，也快要圣诞节了吧，这些年中国的各大城市过圣诞的气氛也越来越浓了，记得有一年圣诞前夜心血来潮跑去一个大教堂，想去感受一下那里的气氛，不想差点没被挤死，那个人叫多啊，至今心有余悸，呵呵。

●最近有部不错的电影，大家可以找来看看，《战争之王》，据说里面拍摄用的那些枪支都是从军火商那里租来的真家伙，说比用道具枪便宜多了……





马修

补充：这是上辑就该说却没来得及说的一句话："《激·战国无双》真是太棒了！"

惊讶：终于如愿以偿地将《星战》从一到六一气看下来了，怎一个爽字了得！马修的后三部为去年推出的数码重制套装DVD《星战三部曲》，这次看才发现结尾竟然有《星战前传Ⅲ》中的长发阿纳金……

祝福：圣诞元旦临近，大家都在提前问候，马修脑袋里却净是订机票还是买火车票这等子俗事。俗归俗，马修还是要向大家问候圣诞快乐AND元旦快乐！

动听：在某月的推荐下，一向对J-POP知之甚少的马修聆听到了平井坚的《Gaining through losing》(《流星雨》原版)，大为震撼，接着连听了半个月的J-POP。



海文

◆当各位读者拿到本辑《掌机王SP》的时候，身边的一切应该都已经沉浸在圣诞节的气氛中了吧。看到街边店面中摆放着的各式各样圣诞相关商品，海文又想了起在大学里和死党在这个时候戴着圣诞帽编辑系刊的日子……祝愿所有的读者都能在这一天抛开所有的烦心事，开开心心地享受2005年中的最后一个节日，给自己的2005年划上一个难忘的句号。



◆一个人无论在什么时候都得清楚自己在干什么以及想达到一个什么样的效果，这一点非常重要。

◆本人一直都在纳闷的一件事就是为什么自己的食量如此之大却丝毫不会在身材上体现出来，对此体质老妈则表示出了由衷的羡慕……狂汗。

紫枫

◎每一辑的寄语都是在马修的声声催逼中才开始动笔(键盘)，直至众编寄语皆已完成，总是独剩我一人，每每都下决心说"下次应该提速了"，但总未做到，这次在与马修定下"如若仍是最后一个交的话，便请你吃饭"的约定后，终于发力，只望以后也都不要是最后一个才交"小编寄语"的人才好，呵呵。

◎近日家中又添一新丁——一只名叫"土豆"的博美犬，刚到家几日，不分日夜地哀嚎，实在不忍，只得每夜与之共睡于沙发上，早上起来总不免腰酸背痛，倒是"土豆"这小子浑然无事一般，似乎已经十分习惯这样的情况，不禁有些郁闷：以后不会让我天天都陪着它睡吧。



▲"土豆"这小子看起来老老实实的，其实心眼多得很，老爱干些调皮捣蛋的事情出来。

铭风



◆《动物之森》这款游戏的风格十分温馨，能够在森林里体验各种各样的生活。游戏风景根据真实时间而改变，现在森林里白茫茫一片，冬感十足。游戏中的收集品十分多，利用WI-FI和朋友进行连机，交换物品的感觉十分不错啊。

◆《口袋棒球8》的第一育成模式的各个方面都让我十分满意，玩得不亦乐乎，满怀信心地开始第二育成模式时发现内容竟然是……扫雷！oh、NO。

◆PSP版的《我们的块魂》大期待！



大家快来报名吧！能够知道自己身边有这么多热爱游戏的朋友真是一件幸福的事呢。这个快乐、真诚、美丽的交流空间将为您的游戏生活增添更多的精彩！

We are friends！

姓名：郭晓静　　昵称：天翼之恋
性别：女　　年龄：15
拥有掌机：GBC、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《KOF》、《火影忍者》、《黄金太阳》、《新约圣剑传说》
地址：云南省昆明市盘龙区金辰中学初三（6）班
邮编：650224
QQ：408306613
想说的话：希望各位掌机粉丝们多多写信给我！

姓名：沈玉凌子　　昵称：Reiko
性别：女　　年龄：16
拥有掌机：GBC、GBM
喜欢的游戏：还在寻找中……
地址：云南省昆明市盘龙路25号市妇联宣传部（转）沈玉凌子
邮编：650011
QQ：34355142　　电话：13987109213
想说的话：偶是个动漫迷，爱好和偶一样的，都可以来找偶。

姓名：甘培璋　　昵称：强哥＆小强
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《天地之门》
地址：深圳市福田区燕南路89号燕南名庭B座501号
邮编：518000
QQ：352016608
想说的话：我真的真的很想中NDS，希望广大喜欢掌机的朋友加我QQ啊。

姓名：张连生
性别：男
拥有掌机：GBA、NDS、GBM、PSP
喜欢的游戏：《实况足球》
地址：北京市丰台区南四环中路10号北京市清洁机械厂
邮编：100075
Email：93800970@qq.com
QQ：93800970　　电话：010－67215771
想说的话：NDS游戏其乐无穷，PSP游戏杂而不精。

姓名：王弼庭
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《龙珠大冒险》、《恶魔城》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区孔雀河街2－2、161号
邮编：110000
Email：wangbiting2050@yahoo.com.cn
QQ：286089408
想说的话：人生在世屈指算，一共3万6千天。我们要用有限的生命玩到更多更好的游戏！

姓名：王子成　　昵称：王子
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《火影忍者》、《龙珠大冒险》
地址：哈尔滨南岗区宣庆中学三年六班
邮编：150001
QQ：282711473
想说的话：谁帮我把写信钱给报了！

姓名：卢伟贤　　昵称：木头
性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《KOF EX2》、《马里奥》
地址：上海市岭南路1010号六队九班
邮编：200435
QQ：55056120
想说的话：好想中台PSP呀！小编们成全我吧！

姓名：江海然 昵称：贝吉塔
性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《龙珠》、《铁拳》
地址：深圳市罗湖区太白路宝湖名园A栋2104号
邮编：518019
Email：jiangflower@yahoo.com.cn
想说的话：希望《掌机王SP》能圆我NDS的梦想。

姓名：王昕 昵称：玉面妖狐之狐之炼金术士
性别：男 年龄：20
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《火纹》、"《洛克人ZERO》系列"、《逆转裁判》
地址：四川省成都市高新西区百叶路一号电子科技大学成都学院17栋7单元10号宿舍
邮编：611731
Email：goodwillhunting@163.com QQ：26099959
想说的话：中奖不是我的目的，奖品不是我的要求！我只是想中个前面的四种奖，体验一下中奖的感觉。真的，不骗人的。

姓名：李坤 昵称：雨夜孤云
性别：男 年龄：20
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《火纹》、《机战》、《洛克人》、《传说》
地址：陕西省户县95588部队学员七队三班
邮编：710306
QQ：65658791
想说的话：同在一片蓝天下，愿与同是游戏爱好者的你相知、相交，共同创造一片属于我们自己的游戏天空。

姓名：李尔 昵称：雨中行
性别：男 年龄：22
拥有主机：GBA SP
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《恶魔城》系列"
QQ：545904199
想说的话：雨中行工作室成立了，欢迎您加入。

姓名：足球就是生命
性别：男 年龄：23
拥有的掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《WE》、《无双》、《恶魔城》
地址：上海市徐汇区
邮编：200237
Email：ekinfan123@sohu.com
QQ：49632702
想说的话：希望在《掌机王SP》中露个脸。

姓名：冥界舞者 昵称：舞
性别：男 年龄：19
拥有的掌机：PSP、除GBM外GB全系列
喜欢的游戏：NAMCO的所有游戏
地址：北京市海淀区
邮编：100083
Email：phoenix0011@sina.com
QQ：124362364
想说的话 本人到此一游。

姓名：胡翔宇 昵称：掌机天堂
性别：男 年龄：17
拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《火影》、《高达》、《火纹》、《口袋》、《机战》。
地址：江西南昌向阳路250号一栋一单元702室。
邮编：330200
Email：342050441@QQ.com QQ：342050441
想说的话：我创了一个掌机群号码——4205578，欢迎各位掌机爱好者，光顾！

姓名：张绍亿 昵称：工藤新一
性别：男 年龄：15
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：甘肃兰州城关区宝西南路甘肃省科学院
邮编：730000
电话：0931－8633785
想说的话：来信必回，男女是朋友。我一直在寻找毛利兰，有意者请联系。

姓名：李康 昵称：jake－NNik16
性别：男 年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《火纹》
地址：广西省玉林市鸿志高中高二（1）班
邮编：537000
QQ：417106852
想说的话：PSP，我爱你！欢迎来信探讨游戏。

姓名：骆泳安 昵称：kaven－luo
性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBA
地址：广西省玉林市鸿志高中高二（1）班
邮编：537000
QQ：44920406
想说的话：感谢众小编，一定要登上"交流空间"！

NDS·PSP



大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

小编们好：

在下最近正在玩NDS的《史莱姆总动员2》，游戏中的收集要素的确挺丰富的，难度也比较适中。不过本人在收集怪物的时候遇到了一个问题，那就是为什么我在ウッソーの森中寻找多时还是遇不到一个怪物？根据进入关卡时游戏给的提示信息来看，该场景中应该是有一种怪物的……

沈阳 朱鹏



ウッソーの森的相关剧情是几个迷宫中最短的，迷宫也最简单，所以相对的，怪物的种类也就只有一种，而这种怪物偏偏又是宝石怪，所以一般情况下是很难见到的。在迷宫中来回走动反复更换场景，如此反复一段时间后(可能需要很长时间，一定要耐心)宝石怪就会出现。等它出现了就马上冲过去把它顶起来送回镇上吧！



小编好，我有关于《超级大战争DS》的问题请教，游戏里那些指挥官的必杀技虽然知道怎么用，但不知道具体的效果。我知道小编不能一一回答，但告诉我登在哪辑，好吗？我是最近这两辑才开始买《掌机王SP》的，还有关于指挥官的等级，除了能装备更多的能力，还有其他的作用吗？

江西 ANDY



多谢理解，小小问题地带确实容不下那么多指挥官必杀技的详细介绍，关于《超级大战争DS》中指挥官的必杀技（即破坏技和特殊技）在《掌机王SP》第20辑。至于指挥官的等级嘛，到了10级时，该指挥官还会多出一套衣服，这是个相当有趣的设定，ANDY玩友不妨收集看看。

我有3个问题要问一下

1.任天堂的Wi-Fi网络计划会在中国推行吗？

2.任天堂有推出过NDS用的大容量电池吗？我好像没看到过相关报道。

3.NDS上的模拟器和软件都要烧录在烧录卡上才能玩吗？

无锡 东东



1.既然iDS与NDS一样，具备Wi-Fi功能，所以神游没有理由不在中国推行Wi-Fi网络计划，不过Wi-Fi网络必须要有游戏支持才有意义，目前神游还并没有在国内推出支持Wi-Fi的游戏，所以就算推行Wi-Fi网络也是空谈，也许哪一天大陆行货版的《马里奥赛车DS》和《动物之森》发售了，中国的Wi-Fi网络也会正式开始实行了，我们一起期待那一天的早日到来吧。

2.任天堂官方并没有推出NDS大容量电池。

3.这个是当然的，比如NDS上的SFC模拟器SnesDS，播放软件Moonshell，都要烧录到烧录卡上才能很好运行。

看了上辑的《掌机王SP》觉得《神奇四侠 烈火》这个游戏不错。可是游戏到了后期还是有一些难度，想请问一下主人公强化能力的4个选项中优先升级哪几项才能使后期比较好打一些？

鞍山 沈嫒



《神奇四侠 烈火》后期的敌人确实给人一种皮糙肉厚的感觉，并且攻击比较突然，很难躲避。因此最好的方法就是在敌人发动攻击前就将敌人消灭。推荐优先升级INFERNO+PUNCH增加攻击力以及HEALTH来提高HP上限。这样



到后期会好打一些，同时也能更安全。

救命！我最近在打《怪物猎人 携带版》，打到三星的紧急任务，要求打雄火龙的那个。这家伙太BT了！请问怎么才能打过它？我打了一整天都没能打过。

shaha

雄火龙确实是《怪物猎人》中的第一个难点，打它一定要做好充分的准备。首先强化出当前能得到的最强武器；而装备则推荐イ－オス套装，防御力和火耐性都不错，素材可以通过讨伐20头イ－オス的任务反复取得；此外多合成一些回复药グレ－ト，多带一些砥石和跟踪火龙的信号弹。做好准备后，就可以去见火龙了。打火龙的技巧比较复杂，这里推荐一个简单打法。初期按部就班跟火龙打消耗战，等火龙的HP剪到一定程度，就去跑去区域5休息。在它睡着时，上去攻击。火龙苏醒后立刻撤出区域5，再进入，火龙又会入睡。如此反复，就能屈死它了。

向大家请教几个问题：

1.《真·三国无双A》有没有等级上限？多少级？

2.如何得到GBA版《牧场物语》诅咒的道具？网上说湖中矿场29层有。可我砸完了所有的石头，挖完了所有的地。为什么还没有得到？（39层也是。）

3.《口袋妖怪 绿宝石》中的神兽怎么抓？有群居的地方吗？

河南 周振

1.在《真·三国无双A》中是有等级上限的。不过升级时你是看不到的，所以具体的上限是多少级就很难确定了。

2.要得到诅咒道具首先得让相应的农具升到秘银状态才有可能挖到。而就算你升到了秘银状态，在相应的层还是有一定几率什么也挖不到的。所以进入此层前请一定记得存档。

3.《口袋妖怪 绿宝石》中的神兽很多，但都是独一无二的，并没有群居的地方。想要捕捉它们，就只能在和它们战斗的时候进行捕捉。将它们的HP减到尽量低，让其陷入异常状态，并用尽量高级的球捕捉，这样能使捕捉的几率增大。

小弟有一个问题，《晓月圆舞曲》中的最强武器“光之剑”从哪儿可以拿到？

浙江 周亮



具体的位置在不可侵洞穴（就是水域中的瀑布后面的那个区域）的沉船左下角。从地下水脉进入后，找到那个会弹飞人的瀑布，在版面最左使用突进的魂冲进瀑布就可以了，内部的房间的左下角鱼头后有隐藏房间，去打探吧。

小编们好：

1.GBA上《拳皇EX》的一代和二代能否连机对打？

2.GBAlink能在iDS上玩GBA游戏和NDS游戏吗？

3.烧录卡中《我们的太阳》怎么玩？

浙江 朱冉峰



1.这两代都可以连机对打，不过一定要拥有2盘卡带。

2.能够。不过玩NDS游戏还要有相对应的PASSME。

3.如果你说的是烧录进去后没有太阳强度的话，网上有修改过的rom。按R+方向键可以调太阳强度的大小。

我有几个问题想问小编：

1.《圣魔之光石》中修理杖可以买到吗？

2.GBA版《牧场物语》中，冬天出现的矿场挖到一定层数会出现一个入口一样的东西，请问那里面是什么啊？

张涛



1.修理杖这个珍贵物品不能买到。

2.那个是湖矿场的入口，里面可钓鱼。实力足够的话可以获得鱼王哦。





中奖者的反馈

本辑整理读者来信时，不少读者对胧月在第26辑“掌门人SP”中提到的龚婷“中了25辑的大奖”有所疑问——第27辑《掌机王SP》的中奖名单里并没有龚婷读者的名字。其实龚婷读者是第23辑的PSP大奖得主，而名字出现在第25辑的中奖名单里。这里实属胧月表达不清，请各位读者见谅。

姓名：NaNa.YX　年龄：17　性别：女

奖品：小神游SP　中奖辑数：第23辑

地址：广州市海珠区石榴岗第九十五中学高二(8)班

邮政编码：512340

QQ：69549467（注明自己喜欢的游戏）

Email：nana_2003_yx@163.com

拥有掌机：GG、GB、GBC、小神游SP（中的）

喜欢游戏：特爱“《索尼克》系列”，各种ACT、RPG、养宠物GAME通杀

想说的话：喜欢“《索尼克》系列”的就来www.space.getbbs.com找我吧！

中奖感言：这次我很幸运地被《掌机王SP》扔出的小神游SP给砸了，希望下次会被PSP砸到。（唉哟！是谁用降级失败的PSP砸我？）

姓名：何成龙　年龄17　性别：BOY

奖品：记忆棒　中奖辑数：第15辑

地址：福建省龙岩市新罗区华侨中学2003级

邮编：364000

QQ：348817588

Email：h410520@yahoo.com.cn

拥有掌机：GBA（透蓝）、GBA SP（蓝）

喜欢的游戏：《马力奥赛车》（不用看攻略的游戏我都喜欢。）

想说的话：加我QQ，我教你中奖方法，哈哈。

中奖感言：真的想要PSP。（我很贪哦！）

姓名：韩斐　年龄：19　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第16辑

地址：陕西省汉中市文化街31号

邮编：723000

QQ：115888728

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《FFTA》、《约束之地》、“《塞尔达》系列”、《机战OG2》、《火纹》

想说的话：希望能够结识更多的掌机玩友，大家可以加我QQ或写信给我。

中奖感言：没想到我也中了奖，先谢谢《掌机王SP》，最后祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：刘旭　年龄：25　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第17辑

地址：葫芦岛市锦葫路皇城花园1－3号天信伟业

邮编：125001

电话：13898962032　QQ：124507600

Email：liulin19830407@163.com

拥有掌机：小神游SP

喜欢的游戏：《牧场物语》

想说的话：希望中个NDS。

中奖感言：谢谢啊！

姓名：代立晖　年龄：22　性别：男

奖品：小神游SP　中奖辑数：22

地址：陕西省西安市南沙坡村160号中院

邮编：710048

QQ：164255454

Email：dailihui.14@yeah.net

拥有掌机：GBA、GBA SP

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《FFTA》、《火纹》

想说的话：我们的口号：玩物不丧志！

中奖感言：实在没想到第一次参加活动就能中奖，感谢《掌机王SP》，永远支持你！

姓名：朱伟刚　年龄：24　性别：男

奖品：小神游SP　中奖辑数：25

地址：上海市虹口区沙虹路194弄7号

邮编：200086

拥有掌机：GB、小神游SP

喜欢的游戏：《机战》、《火纹》、《牧场物语》

想说的话：希望《掌机王SP》能越办越好，奖品能越来越多。

中奖感言：真不敢相信我中奖了，我可是买了3年彩票未中过奖的人，没想到头一次买《掌机王SP》就能中奖，真是太意外了！非常感谢《掌机王SP》给我这份中奖的快乐。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第29辑大奖揭晓 308名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机（豪华版）



北京市　　陈锋

二等奖1名：神游iQue DS双屏掌机



上海市　　周锋

三等奖3名：全球同步上市的iQue micro



西安市	侯文强	深圳市	欧理明
太原市	李容		

四等奖3名：小神游SP



郑州市	李中晖	盘锦市	赵钰铭
杭州市	赵云来		

五等奖300名：四款精美奖品随机抽取






昆明市	保艳林	武汉市	高剑	铜陵市	李旭	自贡市	彭晓琪	上海市	邬中元	石家庄市	于洋
柳州市	毕越	江门市	高伟坚	镇江市	李园杰	玉溪市	乔晓刚	北京市	吴伯轩	北流市	余鸿阳
南昌市	蔡芳艳	北京市	高相辰	安宁市	李越	泉州市	邱少琳	佛山市	吴斐然	平湖市	俞然
江阴市	曹钦	南京市	龚明	珠海市	梁沛杰	苏州市	邱一栋	上海市	吴昊	南京市	郁帅林
深圳市	查尚豪	北京市	谷京晶	淮北市	梁海春	佛山市	区志力	海盐县	吴剑锋	丹阳市	袁斌
北京市	晁峰	上海市	顾凡	肇庆市	梁文杰	成都市	冉寻	安顺市	吴晶	烟台市	袁炜轩
温州市	陈存贵	杭州市	顾鸿飞	深圳市	梁文勇	南通市	任秋峰	杭州市	吴凌煜	哈尔滨市	曾宪成
武汉市	陈丹	海宁市	顾杰	昆明市	梁雪	成都市	任晓男	乐昌市	吴粤	上海市	张彪
丹东市	陈德正	广州市	关俊	中山市	梁展辉	常熟市	沙宏	玉林市	吴泽豪	哈尔滨市	张大星
汕头市	陈枫涛	句容市	韩煦	广州市	梁智英	合肥市	邵超凌	佛山市	伍志文	北京市	张宏博
杭州市	陈绩东	北京市	韩寅清	容县	廖琦	南京市	邵大勇	上海市	夏杰	营口市	张洪伟
深圳市	陈镜宇	吴江市	何坪原	桂林市	廖仕明	无锡市	邵岩峰	贵阳市	冼学竞	天津市	张嘉帝
上海市	陈俊杰	沈阳市	何旭	东港市	林浩煜	淮南市	沈坚	成都市	肖笛	濮阳市	张嘉豪
北京市	陈世恩	天津市	何佩忠	桂林市	林毅	沈阳市	沈剑	天津市	肖杰	南京市	张立伟
北京市	陈帅	桂林市	胡瀚	广州市	林宇洽	松原市	沈健	南宁市	肖宇翔	上海市	张琦
广州市	陈廷坤	杭州市	胡伟卿	龙岩市	林紫芮	杭州市	沈益峰	武汉市	谢保国	十堰市	张帅
北京市	陈崴	广州市	胡学铭	珠海市	凌国良	厦门市	沈永祥	常州市	谢斌	汕头市	张素霞
上海市	陈巍峰	百色市	黄辰	苏州市	刘江	南京市	沈政	中山市	谢德明	贵阳市	张泰瑞
柳州市	陈文	芜湖市	黄晖	上海市	刘恺	上海市	施佳善	汕头市	谢嘉铨	闽侯市	张信旺
太原市	陈潇健	岑溪市	黄建中	武汉市	刘念	哈尔滨市	施羽	河池市	谢秀适	常州市	张阳
上海市	陈鑫	中山市	黄健强	南通市	刘青	北京市	苏钰	贵阳市	辛阳	湖州市	张一驰
三明市	陈秀玲	湛江市	黄江	重庆市	刘汪洋	昆明市	孙维	南京市	徐冰	沈阳市	张宇琛
北海市	陈炀	东莞市	黄俊	哈尔滨市	刘伟诚	温州市	孙向瑞	无锡市	徐禾珂	北京市	张玥
温岭市	陈乙醉	海口市	黄埔	北京市	刘伟杰	丹东市	孙玉清	嘉兴市	徐东良	清远市	张振华
上海市	陈勇	巢湖市	黄洋	常州市	刘晓今	宜州市	覃江明	武汉市	徐经皓	淮安市	张志龙
平湖市	陈宇坤	深圳市	黄政彦	阳泉市	刘晓勇	重庆市	谭淦	无锡市	徐启明	北京市	赵庚
深圳市	陈宇翔	北京市	霍长远	宁波市	刘耀文	安吉县	汤烽炜	贵阳市	徐鑫	北京市	赵金
温岭市	陈志福	合肥市	季晓龙	南昌市	刘雨明	上海市	唐佳琪	佛山市	徐振辉	乌鲁木齐市	赵微
南宁市	陈志静	广州市	江焯南	合肥市	刘宗牧	宜兴市	唐章程	天津市	许菲	天津市	赵岩
太原市	陈宗民	深圳市	江海然	郴州市	龙腾	上海市	陶培东	上海市	薛昊宇	珠海市	赵英达
徐州市	崔晓	福州市	江雨杰	包头市	卢俊鹏	武汉市	陶毅	上海市	严文巍	石家庄市	赵悦
南宁市	邓嘉懿	嘉善县	蒋佳孟	南宁市	卢雯漪	北京市	滕鹏	北京市	杨伯阳	濮阳市	赵子豪
深圳市	邓震华	上海市	蒋黎	天津市	芦斌	秦皇岛市	田丰	重庆市	杨博凯	中山市	郑山山
天津市	丁弘	上海市	蒋伟峰	武汉市	陆宁	武汉市	王春涛	唐山市	杨超	高州市	钟立璋
常熟市	丁顺	郑州市	焦洋洋	上海市	陆沈豪	新民市	王汉	温岭市	杨归华	北海市	钟文杰
无锡市	董斌	北京市	金马	扬中市	陆炜	北京市	王晶	北京市	杨寰宇	广州市	钟志行
武汉市	董亮	昆明市	金思聪	南昌市	陆志渭	合肥市	王骏杰	玉林市	杨恺昀	珠海市	周进锋
北京市	董楠	蚌埠市	金鑫	佛山市	吕伟健	南宁市	王琳	北京市	杨澍	武汉市	周率
海盐县	樊思平	北京市	金志	长沙市	罗盛	常州市	王梦晔	深圳市	杨斯赫	江阴市	周敏学
北京市	樊宇飞	上海市	金卓迪	北京市	罗维	三门峡市	王璞	沈阳市	杨晓彤	张家港市	周楠
长春市	范国梁	北京市	柯岩	凌海市	马驰	北京市	王书存	郑州市	杨啸南	济南市	周脊
宁波市	范昕阳	昆明市	柯尊静	南宁市	马海洋	广州市	王伟坚	上海市	杨悦	绍兴市	周修远
北京市	方鹏	北京市	兰亚萍	唐山市	马季民	上海市	王枭	凯里市	姚茂林	高州市	周振杰
容县	封宇	珠海市	蓝兴健	南京市	毛奕升	上海市	王元中	桂平县	姚上东	上海市	周宗亮
个旧市	冯皓	忻州市	李浩	厦门市	梅晶皓	上海市	王喆	东莞市	叶家铭	杭州市	朱奔
上海市	傅必亮	汕头市	李嘉泳	湛江市	莫家骥	苏州市	王舟冰	宁波市	叶开	南昌市	朱子昂
厦门市	傅伟煜	汕头市	李荣达	上海市	倪升坚	深圳市	魏才	东莞市	叶震东	上海市	竺震军
漳州市	甘若川	昆明市	李胜凯	江门市	聂昌兴	桂林市	文健	北京市	易诺	广州市	庄芊
珠海市	甘伟才	南京市	李天宇	南宁市	农兴	厦门市	翁长盛	北京市	殷广悦	湖州市	邹迪
上海市	高佳萍	南宁市	李娴	武汉市	彭勃	阳江市	翁志华	南京市	尤俊龙	重庆市	左飞

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

掌机王自由谈

游戏的我们——教室惊魂

文 雨中行工作室 Rousant
编 LIKY

众位看官从文题上便可看出，本文中记录的事件都是笔者亲身经历的，而且是发生在千万考生背水一战的高三教室。不要说我这是不务正业，不要说我这是亵渎教育，小R当时饱受非素质教育的摧残，忙里偷闲也算贯彻劳逸结合的至理。只是貌似有些地方尺度把握欠妥，好孩子还是不要学了。

一、疯狂文曲星

已不记得电子词典是什么时候开始走进我们学生的生活，R在小学时便有了一个文曲星，因为是父亲单位发的商用型号，没有学习功能，游戏也只有益智的数字游戏。未步入高中，类似“XX通”、“XX高”的电子词典就已经遍及身边同学的书桌上，可谓琳琅满目。随着电子词典词汇容量的提升，其内附带的游戏也是推陈出新，从原始的“俄罗斯方块”到“罗宾汉射气球”，再到类似RPG的高级游戏《黄／白金英雄传》，游戏已成为厂商招揽学生的一种有力的隐藏武器。当小R母亲变魔术般地把一个装着好易通牛津3000S的盒子摆在书房里时，小R确实感动了，那可是两张UMD碟的价钱啊。（虽然当时PSP还在犹抱琵琶半遮面中）

成为不争事实的是，还未启动过游戏程序的电子词典已经不存在了，老师自然也雪亮着眼睛，时刻准备没收学生手中犯科的猎物。当时笔者的班主任对“可捕杀猎物”的判断方式为：对视电子词典半晌而未看一眼书的；眼神不时游离于各窗户间的；面部表情大起大落、异常丰富的，以上情况均可开枪（腔）猎杀。又因为学生书本多，这些书本又多在书桌上摞成堆，从而阻挡了“狩猎”视线，所以又加了一条“一动不动的”，而且勒令“当我走过去拿你的文曲星时，不许关机”。虽然如此的狩猎计划几乎接近完美，但笔者还是死里逃生了一回。那晚刚打过自习课上课铃声的时候，我的一局黑白棋还没玩完，用的又是借的好易通，因为我那台的里面没有这游戏，所以不忍就此中断，便继续让光标在棋盘上游走，赢了一盘后感觉战绩不是太好，便又玩了一局。就快结局时，前面同学偷偷示意我把好易通还她，（其实她是想告诉我“老师要过来了”）我回曰“再玩一会”。这次我的战绩颇好，便结束了游戏。鬼使神差的，我点开了英汉词典，并随便输入了几个字母，这时，班主任的手突然伸了过来，三根手指一捏，好易通就已不在我的手中了。但当他看完液晶屏所显示的画面，又看了看我书桌上摆着的历史书后，气愤、无奈、莫名其妙等各种表情瞬时变换在整张脸上。还好那是整个学校老师里最英俊的一张脸，不然我准得从椅子上摔下来。幸运归幸运，此后我还是收敛了较长一段时间。

二、死里逃生GBC

当我还没有入手GBA的时候，班级里只有两台GBC，分别为P君和M君所有。P君很少把GBC带到学校来，不只是担心被学校发现，也是不希望在众多同学手中传来传去，毕竟那是自己的爱机。仅有的一次是P君允许我把他的GBC拿回家玩，但也不许我带到学校。后来P君变卖了GBC，取而代之的是上市不久的GBA，之后就没再见他在学校掏出过掌机。

与P君恰恰相反，M君可谓厚道得很，虽然只是一台GBC，却深知众乐乐之王道所在。那一段时间里，《口袋妖怪·金》成为那台透明绿GBC卡槽的常客，除了机器借给其他同学战《超能勇士》的时候之外，M君就一直在攻这款游戏。笔者当时所在的高中在全市高中生心中别名为“监狱”，可想而知M君这条险象环生的GBC之路。最惊心动魄

的一次是在代数下课后，M君身边如往常般围了六七个人，而我就坐在M君的身边。2.5寸的屏幕上小智已经击败了两大天王，前往下一站之前整顿队伍，这时2点钟方向传来熟悉而又令此时的众人心胆俱裂的声音："这么多人围着干什么呢？"M君身边的人各自慌忙散去，我倒抽了一口冷气，僵硬地转过头，那张英俊眼镜男的脸此时显得尤其醒目（我为什么要用这个词呢？）。此时还面带着微笑。仿佛石化了的我耳边传来M君爽朗的应答声："啊，老师，我们讨论题呢。"我再回首时，M君的手里的GBC已经神奇般换成了代数练习本，GBC早已不见了"机影"。M君无声无息的敏捷动作直令当时的我怀疑他偷练了乾坤大挪移，这时耳后又传来和蔼的声音："哦，那你们继续呀，怎么看到我来就都走了。"又是浅浅的笑容，看来班主任今天心情不错，众人也都虚惊一场会心一笑。其实M君的手还在颤抖着……

三、校长眼皮底下的GBA

高三临近百日冲刺了，每个同学也的确都紧绷着神经，在有老师讲课的时候尽力捕捉每一个知识点，没有老师讲课的时候，嘿嘿，绞尽脑汁见缝插针地给自己找放松的机会。这不，那帮死党们又蠢蠢欲动了……

那是一节地理课，学校临时召开了一个教学研讨会，包括地理老师、班主任和专门在楼内巡视的年级部长在内的几乎所有教职工都去参加了会议。这些消息自然早被我班同学通过各种渠道探听属实并迅速传播出去，对他们来说，这是"安全"的一节课。

上课铃声响过了，教室里却没有安静下来，虽然室内人数已经只剩正常时候人数的六成，但喧哗声却可以超过以往任何一堂自习课十几分贝。男生不见了十之八九，而这些人大部分正活跃在雪地中的篮球场上，少数人提前去了食堂。我环顾教室，说笑的剩下大部分女生和寥寥几个男生，自知这样的环境也很难学得下去了，便换了个角落里的座位，顺便带上还算崭新的GBA。玩了一会后，感觉没有开声音还是不够爽，便又取出耳机戴上。真是庆幸当时我并没有开大声音，才会在片刻之后感觉到教室似乎安静了不少。我警觉地抬起头，"我的南蛮妈妈呀"，校长什么时候进来的，而且已经走到讲桌前了。他不是去开会了么？已由不得我多想，我慌忙藏好GBA，感觉好像还忘了点什么，才意识到耳机还在耳朵上，又急忙收好耳机。要知道，这学校对随身听和耳机更敏感呀！还好，校长没有注意到我，只是气愤得什么也没说就走了，因为教室里缺席的人实在太多了。看样不只是那些翘课的，连班主任也要挨批斗了。

如果那不是我最后一次带GBA去学校，也应该是我最后一次在学校玩GBA了。

四、GB——MM的牺牲品

当然，游戏的我们也有马失前蹄的时候，而且"失蹄"的这位还是女性玩家。

五十多人的教室里有近六十张书桌，每张书桌的桌格里和桌面上都或杂乱或整齐地堆放了近百本教材和练习册等。问题就出在这个"等"字上，上千本书中肯定会有那么几十本和这严肃的教学气氛格格不入的闲书，像《XX武侠》、《XX鬼故事》等，都已被班主任列为禁书，但《读者》、《艺林》之类的纯文学刊物还是得到了合理的保护。为了让学生们远离与学习无关的杂书，使教室成为学习的绝对领域，班主任会尽自己所能地肃清学生身边的种种诱惑，甚至采取一些极端手段。不定期地，班主任会突击抽查一个平时表现较"活泼"的同学的书桌，对"特别活泼"的同学甚至会查看其书包，缴获赃物立即没收并对物主实施长时间说教，待到学期末才归还"赃物"。

一次体育课后，同学们陆续回到教室，这时，一个因身体不适请病假在教室里休息的同学以一种漫不经心的腔调说道："咱班老师查书桌了，又收走了几本书。"闻言，我立刻翻开自己的书包，看到《掌机王》还健在，长嘘了口气。耳边却传来好朋友的惨叫："啊，我的《动漫贩》呐！还没怎么看呢。""默哀3秒钟……"之后不久的一节自习课，班主任召开了班会，是关于这次突击搜查结果的。"令我惊讶的是，这次不但查出大量课外书，还查出了一台游戏机，而且是在一个女生的书桌里查到的，可真是意外收获呀……"惊讶的不仅仅是他，我也很惊讶，我还没察觉到生活了这么久的班级里竟然有个掌机的女玩家。后来问了其他同学，才知道被没收的是某某女生的GB，猜想应该是GBP或者GBC，因为同学们把插正方形卡的掌机统称为GB。数天后，那个女生由于其他原因转到了另一所高中读书。

文章至此，已近结束。如果哪位读者在看过本文之后，随意拷贝我的这些以往行为，那我可真成为千古罪人了。写此文的目的在于提醒那些莘莘学子，做事情要有度，玩物莫丧志，无论你对游戏是多么的痴迷，也要把学习和工作放在第一位，不要像小R那样不知深浅。玩得不尽兴，又耽误了学业，这可是两头损失的赔本买卖。截稿时距离下次高考还有一百七十三天，在此祝福所有即将参加高考（中考）的三年级学生们，希望你们能坚持到最后，获得自己满意的成绩并顺利步入自己心目中的殿堂。

NDS八大注意事项

文 NDSBBS—怀恋众黄昏
绘 陈杰
编 LIKY

由于NDS乃高科技产物，虽然号称很皮实，但也属高精尖端产品，所以请大家使用时一定注意以下事项，否则造成不必要的损失，就只能自食苦果了……



NDS乃货真价实、童叟无欺的掌上游戏机，切勿用于其它用途。不能用作棒球手套；不能当作捕鼠夹；不能拿来遮雨避风；不能拿来当锤子用；不能拿来垫桌子；也不能当作枕头垫脑；当然遇到劫匪（要IC、IP、IQ卡，外加劫个色的那种），也是可以当作板砖防身用的。



其触摸屏只能用专用的触控笔来操作，不能用钢笔、铅笔、圆珠笔、毛笔、电笔等其它笔类代替。而且触控笔不能用作其他用途，比如不能用来挖耳，不能挖鼻孔，不能用作牙签，更不可学着某漫画明星一样顶着一坨极度恶心的东西还一脸天真的飞快向前奔跑……



主机只能插入专用的NDS和GBA游戏卡，不能插入其它类型的游戏卡，比如FC、MD、GB、N64卡，还有磁盘、光盘、U盘、UMD盘、飞盘以及盘状的某外星不明飞行物，通通不可插入其中。



当游戏机电力消耗完毕时，需要用专门的充电器进行充电，否则将NDS拿来煮蒸煎炸，摔砸敲踹也是不会产生新的电力的。切不可在雷雨交加之夜用雷电进行充电；也不可用某PLMM会放电的双眼进行充电。



注意本游戏机的使用地点，不能在南北极或是热带雨林等气候极为恶劣的环境中使用；也不能在骑车或其它剧烈运动时使用；而澡堂之类的地方也是禁止使用的；当然可以在厕所中使用，不用怀疑了，这就是传说中的厕上极品。



本游戏机具有无线联机功能，但只在几十米以内的范围内有效，且只能NDS之间进行无线通讯，该机不能与手机（无论是GSM还是CDMA的）、小灵通之间互发短信、彩信，不能通话聊天，也不可以使用GPRS上网或是彩铃业务。



如果长时间不使用机子了，请找一个遮阴、遮阳、不会被风吹日晒的地方妥善保管；也不要放到小朋友能够接触到的地方，否则因此上瘾，后果自负，再说以NDS的重量掉下来砸到小朋友可不是说笑的，即使没有砸到小朋友，砸到旁边的花花草草也是不好的。



本产品经过了国际ISO9001认证体系外加3C认证，通过了28层检查工序，无污染纯天然，质量有保证。如果机子出了什么问题，一定要拿到特定的维修地方找相关专业人士进行修理，切不可自己动手胡乱拆卸，也不可进行一些匪夷所思的改造，特别是改造成某人形的可爱电脑。（叽……叽……）

结语：爱护NDS，从我做起，从小做起，最重要的是从本注意事项做起。爱护自己的NDS，让它不受一切外来侵略者的侵犯，坚持“四项基本原则”，保持主机完整。愿NDS给你带来一段其乐无穷的游戏之旅以及一个无限YY的幻想空间。（那可是触摸屏啊！邪恶地笑ING……）。

掌机游戏综合发售表

在《最终幻想IV Advance》发售后，GBA上最近暂时没有什么特别令人期待的作品，不过NDS和PSP上还是好戏不断。NDS上的《进一步成人脑力锻炼DS》将于12月29日发售，在前作书写了销售神话并让NDS主机销量在日本一路飙升后，这款续作又将获得怎样的成绩呢？另外，PSP的《超级机器人大战MX 携带版》也将在同日发售，虽然这是一款移植作品，但作为掌机上首款带语音的《机战》，它应该还是会让不少FANS心动吧？

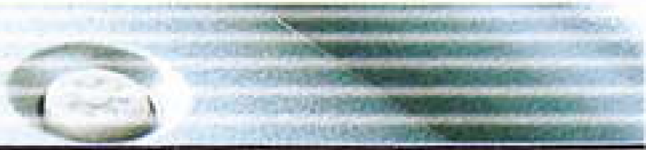
发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE



2005年

12月22日	茶犬冒险岛 温和梦之岛 お茶犬の冒险岛～ほんわか梦のアイランド～	MTO	ACT	4200日元
	动物小街 心跳救出作战之卷 アニマル横町 どき☆どき救出大作战！の卷	Konami	AVG	4980日元
	Hi Hi Puffy AmiYumi Hi Hi Puffy AmiYumi	D3Publisher	ACT	4800日元
	Hudson 精选集 Vol.1 炸弹人合集 ハドソン ベストコレクション Vol.1 ボンバーマンコレクション	Hudson	ACT	2800日元
	Hudson 精选集 Vol.2 淘金者合集 ハドソン ベストコレクション Vol.2 ロードランナーコレクション	Hudson	PUZ	2800日元
	Hudson 精选集 Vol.3 动作游戏合集 ハドソン ベストコレクション Vol.3 アクションコレクション	Hudson	ACT	2800日元
	Hudson 精选集 Vol.4 解谜游戏合集 ハドソン ベストコレクション Vol.4 谜解きコレクション	Hudson	ETC	2800日元

Nintendo DS



2005年

12月22日	TAO 魔物之塔与魔法之卵 TAO～魔物の塔と魔法の卵～	Konami	RPG	4980日元
	上海 上海	Success	TAB	3800日元
	暴风雨之夜 あらしのよるに	TDK Core	AVG	4800日元
	拜托了我的旋律 梦之国大冒险 おねがいマイメロディ～梦の国の大冒险～	TDK Core	ACT	4800日元
	冒险王比特 魔人对狩魔战士 冒险王ビィト ヴァルデル バーサス バスターズ	Bandai	A・RPG	4800日元
12月24日	狂热噗哟噗哟2 ぷよぷよフィーバー2	SEGA	PUZ	4800日元
12月29日	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング	Nintendo	ETC	2800日元

2005年		马里奥和路易RPG2 マリオ&ルイージRPG2	Nintendo	RPG	4800日元
		机动剧团哈罗剧组 高达麻将DS 机动剧団はろ一座 ガンダム麻雀DS 亲父にもアガられたことないのに	Bandai	TAB	4800日元
2006年	1月 5日	新彩虹岛 ニューレインボーアイランド	Taito	ACT	4800日元
	1月12日	日式面包王 游戏一号 顶上决战 焼きたて！ジャぱん ゲーム1号 顶上决战！！	Bandai	AVG	4800日元
	1月14日	绝体绝命危险老爷子DS 耸人听闻的危机 绝体绝命でんぢゃらすじーさんDS でんぢゃらすセンセーション	Kids Station	ACT	4800日元
	1月19日	钢铁之羽 アイアンフェザー	Konami	A・RPG	4980日元
		失落的魔法 ロストマジック	Taito	A・RPG	4800日元
		生化危机 死亡寂静 BIOHAZARD Deadly Silence	Capcom	AVG	4800日元
		银河战士Prime 弹珠台 メトロイドプライム ピンボール	Nintendo	TAB	4800日元
		KeroKero7 ケロケロ7	Bandai	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2005年	12月22日	真・女神转生 恶魔召唤师 真・女神转生デビルサマナー	Atlus	RPG	4800日元
		信长的野望・将星录 信长の野望・将星录	Koei	SLG	4800日元
		打工地狱2000 バイトヘル2000	SCEJ	ACT	4800日元
		最强 东大将棋 携帯版 最强 东大将棋 ポータブル	每日Communication	TAB	3800日元
		零式舰上战斗记 征空王 零式舰上战斗记 征空王	Taito	STG	4800日元
		我们的块魂 仆の私の块魂	Namco	ACT	4800日元
		极品飞车 头号通缉 5—1—0 Need for Speed:Most wanted 5—1—0	EA	RAC	4800日元
	12月29日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.1 桌面游戏 SIMPLE2500シリーズ ポータブル！！ Vol.1 THE テーブルゲーム	D3 Publisher	TAB	2500日元
		SIMPLE2500系列 携带版 Vol.2 网球 SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.2 THE テニス	D3 Publisher	TAB	2500日元
		超级机器人大战MX 携带版 スーパーロボット大战MX ポータブル	Banpresto	S・RPG	4800日元
2006年	1月 5日	Taito纪念合集 口袋版 タイトーメモリーズ ポケット	Taito	ETC	4800日元
	1月12日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌 英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	Bandai	RPG	4800日元
		模拟人生2 多米尼克博士的阴谋 ザ・シムズ2 Dr.ドミニクの阴谋	EA	SLG	4800日元

VOL.31

口袋光环 精彩内容导视



GBA新作集锦




收录新作影像：《金色卡修！ 梦幻双人竞技》，《召唤之夜 铸剑物语 初始之石》，《最终幻想IV》。

NDS新作集锦





收录新作影像：《滑雪小子DS》，《超级猴球DS》，《欢迎来到动物之森》，《死神 BLEACH 驰骋苍天的命运》，《波斯王子战略版》。

PSP新作集锦



收录新作影像：《激·战国无双》，《机关》，《反乱猎人X》，《潜龙谍影 ACID2》。

热血最强



《掌机王 SP》与星光网联合推出

“X 档案”服务

让手机成为您的随身剪报

亲爱的读者，您是否曾读到精彩文章而无法保存？

是否感觉拍案叫绝而希望与朋友分享？



发现好文章



发送该文章编码到 958867311（移动）/92190511（联通）



收藏到“X 档案”永久保留



登录星光网浏览文档或手机上网浏览

只需拿出手机，发送文章的“X 档案”编码到 958867311（移动）/92190511（联通），资费：0.5元 / 条，您就可以获得个性化网络收藏夹，将精彩文章与图片存放其中。登录 www.x.cn 或直接用手机访问 wap.x.cn ，即可看到您收藏的文章，更可以与朋友分享。

体验 X 档案，好礼重重拿

2006 年 1 月 1 日至 2 月 14 日，凡使用“X 档案”服务的读者，均有机会赢取时尚超值大奖。

尊贵体验奖： 时尚手机一部



体验金奖： IPOD 三部



体验银奖： 蓝牙立体声耳机五部



体验铜奖： 06 年上半年《掌机王 SP》10 套



说明：1、本活动结束后，星光维信将短信＋电话通知中奖读者并办理领奖事宜。 2、本活动的最终解释权归北京星光维信科技有限公司所有

心动体验

发送短信编码 88 到（958867311（移动）/92190511（联通））可免费收藏星光推荐“特快专递——《成人脑力锻炼器 携带版》”



客服电话：010—68560116

北京星光维信科技有限公司






一等奖

1名 | 奖品：SONY PSP掌机（豪华版）



二等奖

1名 | 奖品：神游iQue DS双屏掌机



三等奖

3名 | 奖品：全球同步上市的iQue micro




四等奖

3名 | 奖品：小神游SP



这里并非上演神话

看掌机王SP得大奖



《FFX》金属封面笔记本



尤娜挂饰手机绳

纪念奖

300名

奖品：四款精美奖品随机抽取



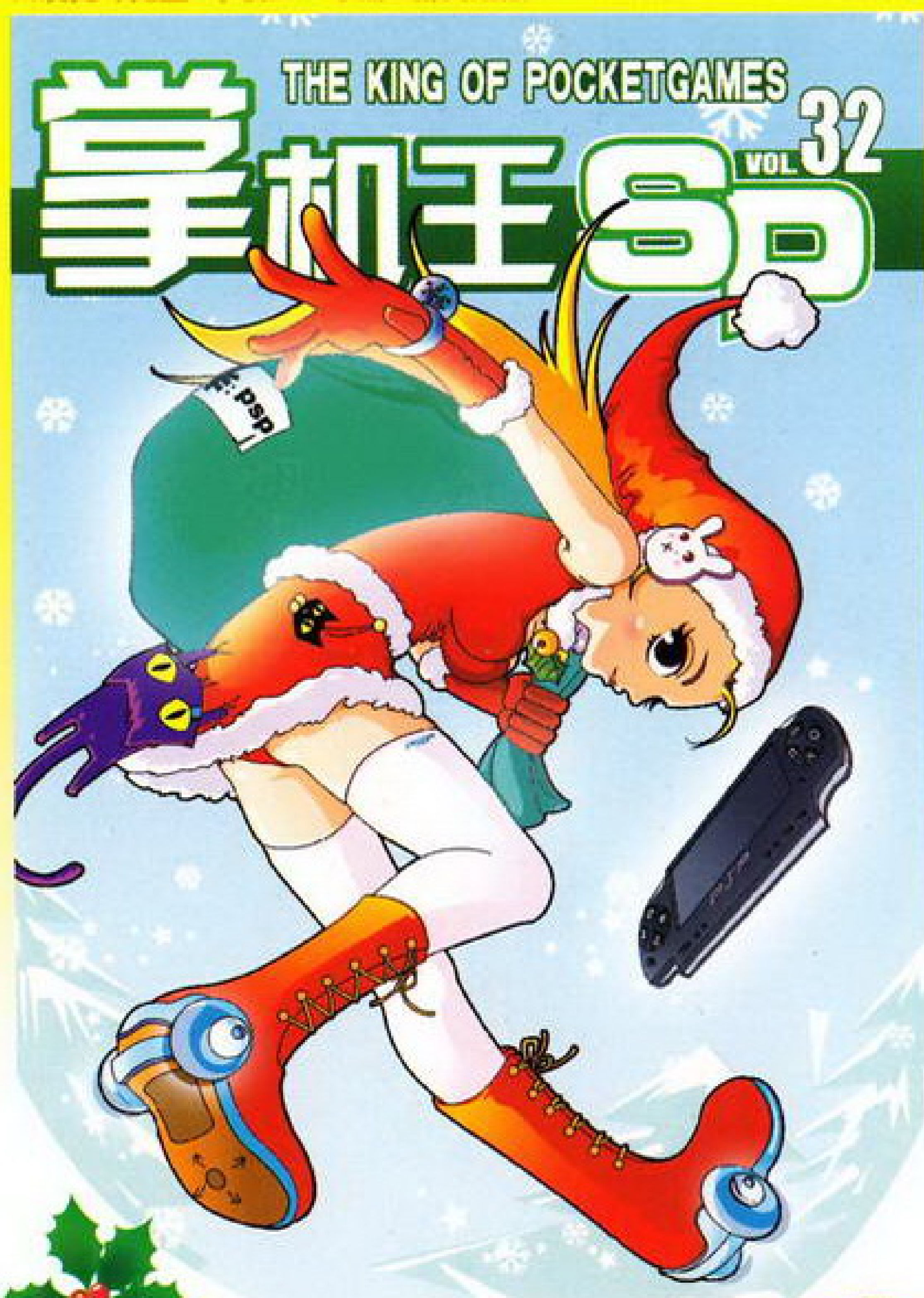
游戏主题T恤



运动护腕

只要在2006年1月14日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中243页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第33辑上公布，敬请关注。

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品



《掌机王SP》

2006全新改版

1月9日

全国上市

招牌大餐

2005掌机完全年鉴

收录2004年12月至2005年12月GBA、NDS、PSP三大机种三百余款游戏……

特别策划

掌机实用技术

新春主机购买指南、日常主机软件保养、周边外设推荐、玩家日常小贴士……

更多精彩

《马里奥赛车DS》深入研究
《TAO 魔物之塔与魔物之卵》完全攻略

不一样的制作 不一样的精彩





超值赠品

① 新年红包 ② 精美贺年卡
③ 各大掌机新作影像一网打尽
更多精彩尽在口袋光环



幸运大抽奖

时尚掌机等你拿







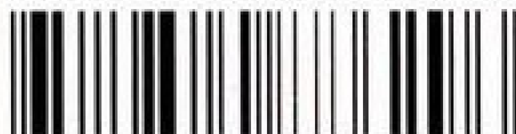


更多花样奖品



定价：12元

ISBN 7-88488-629-4



只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、iDS、小神游SP以及神游micro，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第32辑将公布30辑中奖名单。